
GAME BOY · MEGA DRIVE · NES · SUPER NINTENDO · SEGA MASTER · LYNX · GAME GEAR
7/92
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO
GAMES
Markt&Technik
öS 23,-/sfr 3,-
Lit 3200/hfl 3,75
dkr 16,-/fmk 11,-
DM 3,-
JETZT 3DM
IM BANN DER MEGABITS
SPIELE-KNÜLLER
Monster in my Pocket
Super Kick Off
Star Tropics
Batman 2
Super Aleste
Die Hard
MARIO, SONIC & KONSORTEN
HÜPFENDE HIGHLIGHTS
Die bunte Welt der Jump'n'Runs
ANSCHLUSS GESUCHT
ZUBEHÖR IM HÄRTETEST
Alles über Joysticks, Pads und Hardwaregags
AUFKLEBER IM HEFT
GAME BOY · MEGA DRIVE · NES · SUPER NINTENDO · SEGA MASTER · LYNX · GAME GEAR


Neu. Für Euer Nintendo® Entertainment System.
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe)GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
VG 07/92
MONSTER IN MY POCKET
Actionspiel
mit superstarken Monstern
Neu:
MONSTER IN MY POCKET Neon
24 Neon-Monster zum Sammeln und Tauschen
Jetzt überall wo es Spielwaren gibt.
Monster in My Pocket ™ logo and all character designs are owned by and used under licensee from Morrison Entertainment Group, Inc. © 1992 Morrison Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. © 1992 KONAMI Inc. All Rights Reserved.
Jahrhunderttreffen der Gruselmonster. Die Berühmtesten sind gekommen. Der Vulkan bricht aus, und die Monster schrumpfen zusammen. Bis auf Westentaschengröße. Sie flüchten in Jack's Haus. Und dort beginnt die große Auseinandersetzung zwischen den guten Geistern und den bösartigen Ungeheuern.
Fingerfertigkeit, Schnelligkeit und spielerisches Können führen zum Erfolg!
• Für 1 oder 2 Spieler
• System: Nintendo Entertainment System
MONSTER IN MY POCKET- SuperstarkesActionspiel
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM SOFTWARE
MONSTER IN MY POCKET
FREE EXCLUSIVE KONAMI MONSTER INSIDE!
Jetzt
Monster zum Anfassen!
Ab sofort steckt in jeder Spielpackung eine Supermonster-Figur.
Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo
Castlevania
Simon's Quest
GAME BOY
GAME BOY
GAME BOY

JOYPAD VORAUS

In den Sommermonaten halten sich die Spielehersteller mit Neuvorstellungen gewohnheitsgemäß etwas zurück. Willkommender Anlaß für uns, ein beliebtes Spielgenre etwas genauer unter das Joypad zu nehmen. Andreas Knauf beobachtet die Klassiker und die aktuellen Jump'n'Run-Helden auf ihren Hüpftiraden. In dem entsprechenden Artikel stellen wir nicht nur die besten Spiele des Genres vor, sondern plaudern auch etwas aus dem Nähkästchen der Entwickler.

Wenn Ihr einen Blick in unsere Arbeitsräume werfen könntet, dann hättet Ihr diesen Monat vor allem in Michaels und Jans Zimmer innegehalten. Für den Zubehörartikel telefonierten sich die *beiden* die Finger wund und wurden als Dank mit Joysticks, Adaptern und Tragetaschen nur so zugeschüttet. Welche Hardware sich wirklich lohnt, ob Joypads gut in der Hand liegen und Mogel-Module problemlos arbeiten, könnt Ihr ab Seite 102 nachlesen.

Zum Schluß noch eine Bitte in eigener Sache: Wenn Ihr beim Lesen der **VIDEO GAMES** über unseren Fragebogen stolpert, dann blättert nicht einfach darüber hinweg. Wir würden schon ganz gerne wissen, was Euch an dem Heft gefällt, welche Artikel Ihr mit wenig Begeisterung lest oder was Ihr sonst noch auszusetzen habt. Verbesserungsvorschläge und Kritik (natürlich auch Lob) sind uns immer willkommen. Also, nehmt Euch zehn Minuten, beantwortet die paar Fragen und schickt den Bogen an uns zurück.

Jederzeit ein Modul bereit wünscht



Euer Video-Games-Team

INHALT

104 *Zubehör für jeden Zweck: großer Testbericht*

32 *Mit dem Star Paroder macht Ihr auf der witzigen PC-Engine-Seite Bekanntschaft*

24 *Knallbunt und abgefahren: Wir reisen ins Jump'n'Run-Land.*



NEWS

TEST

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

NEWS

NINTENDO-NEWS

Wir haben unsere Agenten in Fernost und den USA gerade noch rechtzeitig erreicht, um auf den folgenden Seiten wieder das Allerneueste aus der Nintendo-Welt auszuplaudern. Macht Euch auf brandheiße Modul-News für Marios 8- und 16-Biter gefaßt.

Dieses Mal starten wir mit Neuheiten fürs Super Nintendo. Alle Angaben beziehen sich übrigens auf die Japan-Versionen der Spiele. Wir dürfen allerdings damit rechnen, daß ein Großteil der Module nicht nur als Import zu uns nach Deutschland kommt, sondern über kurz oder lang auch einen offiziellen Vertrieb findet.

Ein mächtiger Sommerhit könnte in Fernost die Filmadaption **Hook** werden. Der Geschicklichkeitstest stammt aus dem Hause Epic/Sony, das in Europa bislang nur als Technik- und Musik-Company bekannt ist. In Japan mischt der Elektronikgigant allerdings ganz munter im Software-Busineß mit. Mit den Game-Boy- und NES-Versionen soll die Super-Nintendo-Adaption wenig gemein haben. Natürlich spielt die Handlung erneut im "Never-Neverland", wo Peter Pan seine beiden Kinder aus den Klauen vom bösen Captain Hook befreien muß. Im Normalfall kämpft sich Peter den Weg mittels Kurzsäbel frei, eilt Tinkerbell (die gute Fee) zu Hilfe, geht's fliegenderweise voran. Wenn man einen Blick auf die famose Grafik wirft, könnte man glatt meinen, die Bühnenbildner aus Spielbergs Kinohit hätten Hand angelegt. Ob's spielerisch an die optischen Highlights anknüpft, werden die Japaner im Juli herausfinden.

Taito setzt auf den 3-D-Chip. In dem niedlichen Geschicklichkeitsspiel **Camel Try** müßt Ihr in ein Labyrinth eintreten. Dort wartet ungeduldig ein Bällchen darauf, von Euch zum Aus-

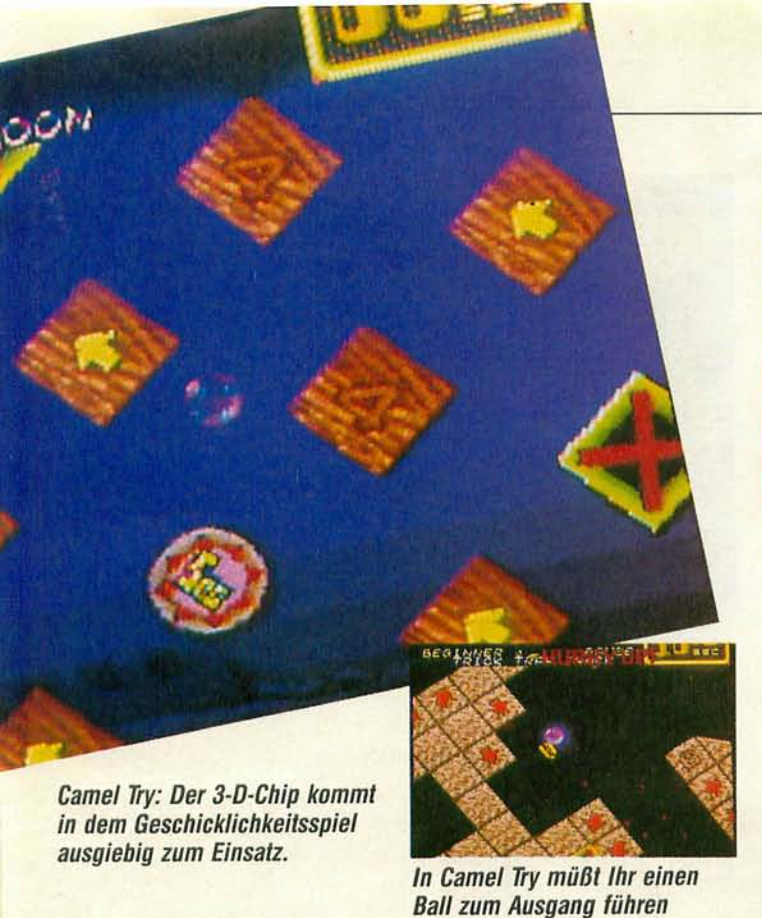


Magic Sword: Ein Obermotz rüstet sich zum Kampf.

Hook: Hoch zu Baum kämpft sich Peter Pan voran.

Power-Punch: Das Boxspiel ähnelt dem Klassiker "Punch-Out".

American Gladiators: das Spiel zur TV-Serie auf dem NES.



Camel Try: Der 3-D-Chip kommt in dem Geschicklichkeitsspiel ausgiebig zum Einsatz.

In Camel Try müßt Ihr einen Ball zum Ausgang führen



Hook: Nicht alle Personen haben Böses im Sinn.



Hook: Mit einem Säbel verteidigt sich Peter Pan gegen Bösewichte.

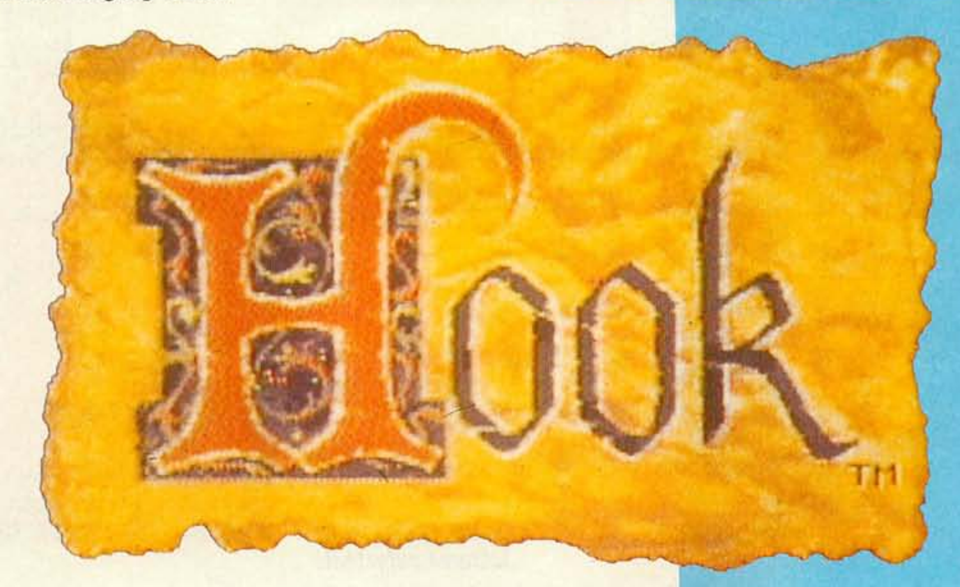
gang gerollt zu werden. Diverse Extras muntern auf, ein Zeitlimit sorgt für gepflegte Hektik. Das Super-Nintendo-Modul soll in Japan in wenigen Tagen auf den Markt kommen.

Wenn Ihr diese Zeilen lest, müßte auch Capcoms **Magic Sword** als Japan-Import erhältlich sein. Grafisch lange nicht so eindrucksvoll wie der hausinterne Konkurrent "Street Fighter 2" (siehe Preview in dieser Ausgabe), könnte das Actionmodul spielerisch durchaus interessant sein. Ein Test folgt wahrscheinlich im nächsten Heft.

Eine erwähnenswerte Entscheidung hat der Neo-Geo-Erfinder SNK gefällt. In absehbarer Zeit soll eine Auswahl von Neo-Geo-Spielen fürs Super Nintendo umgesetzt werden. Dummerweise hat man als Starttitel das spielerisch wenig motivierende "Wir verwüsten eine Stadt"-Modul **King of Monsters** ausgesucht. Hoffen wir, daß auch Highlights wie "Last Resort" oder "Burning Fight" als Nintendo-Version erscheinen.

Außerdem in der Entwicklung fürs Super Nintendo: Die clevere Tüftelei **Pipe Dream** (bereits als Game-Boy-Version verfügbar) und die Umsetzung des ältlichen Arcade-Spiels **Golden Fighter** von Culture Brain — ein Konkurrent für "Street Fighter 2".

Game-Boy-Fans können sich auf eine Neuheit freuen, die höchstpersönlich von Nintendo entwickelt wird. Unter dem Arbeitstitel **X** entsteht ein Actionspiel, das auf 3-D-Vektorgrafik basiert. Ein Modul mit dieser Grafikdarstellung gibt es bislang noch nicht



Grafisch bezaubert Hook auf dem Super Nintendo mit famosen Hintergrundbildern



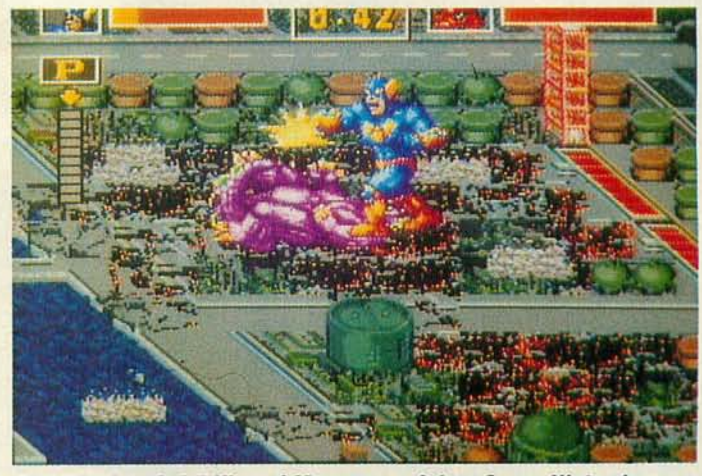
für das beliebte Handheld. Auf drei Planeten müßt Ihr Aliens pulverisieren. Damit die Aufgabe nicht zum Selbstmordkommando ausartet, sammelt Ihr Extras und mächtigere Waffensysteme. Ob und wann dieser höchst interessante Titel offiziell in Deutschland erscheint, wurde noch nicht entschieden. In Japan soll er bereits Anfang Juli ausgeliefert werden.

Für die NES-Enthusiasten hat die Spieleschmiede Konami ein heißes Eisen im Feuer. Im Herbst soll mit **Pirates** ein höchst ungewöhnlicher Titel auf den Markt kommen. "Pirates" ist ausnahmsweise keine Eigenentwicklung der Japaner, sondern erschien vor etlichen Jahren für MS-DOS- und Amiga-Computer. Dieses hochwertige Strategiespiel faszinierte die Freaks in Deutschland so ungemein, daß Pirates in der Leserhitparade unseres Schwestermagazins **POWER PLAY** über 50 Monate in den Top 30 verweilte. Der *Ober-Clou*: Konami will nicht nur die Anleitung ins Deutsche übersetzen; nein, sämtliche Texte auf dem Bildschirm sollen auf Deutsch sein. In einer der nächsten Ausgaben werden wir einen ausführlichen Preview über das faszinierende Seeräuberdrama bringen.

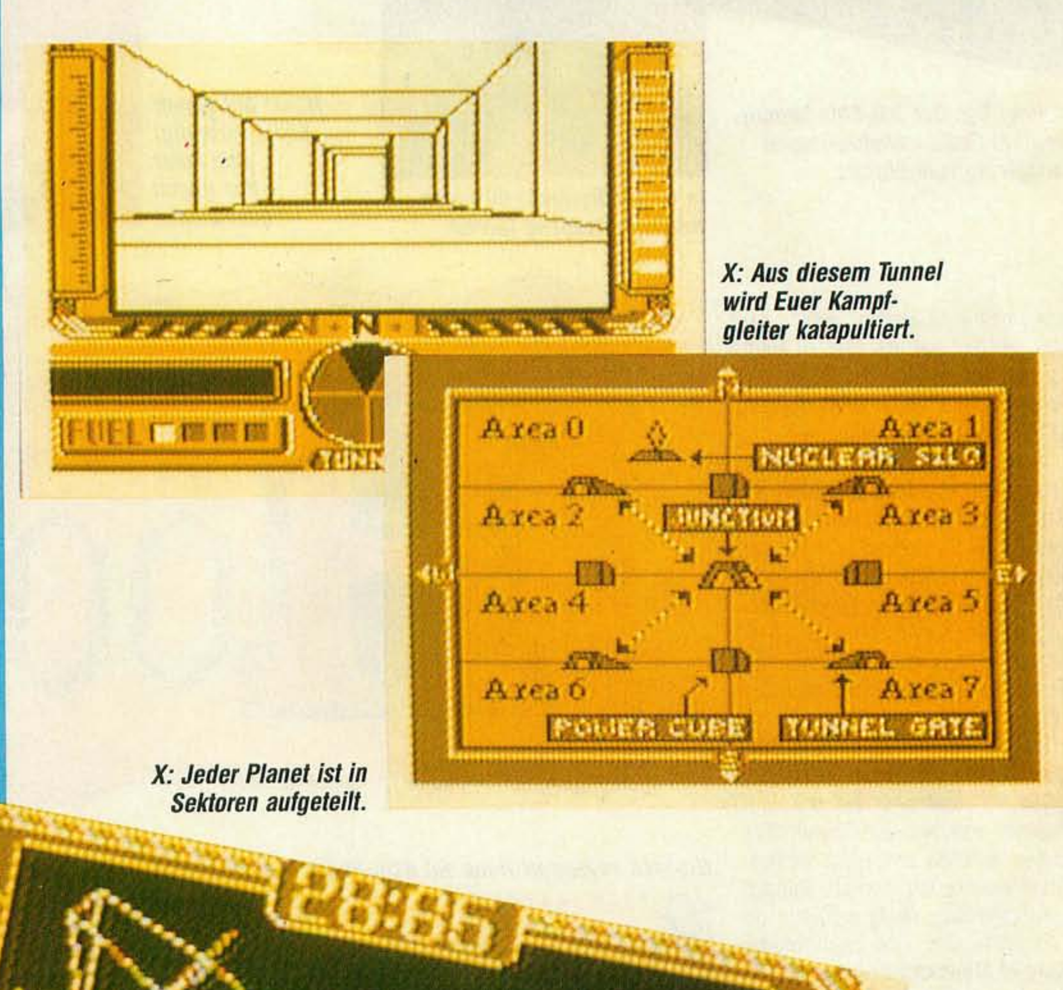
Folgende Spiele fürs NES befinden sich ebenfalls in der Entwicklung. Allerdings steht noch nicht fest, ob diese Module jemals in Deutschland veröffentlicht werden. Wir wollen nur kurz reinschnuppern, um Euch einen ersten Blick auf die potentiellen Kaufkandidaten zu gewähren.

Mit **Power Punch** könnte ein neues Boxspiel auf uns zukommen, das etwas an den Superhit "Punch-Out" erinnert. Verantwortlich zeichnet das Entwicklerteam Rare, das in der Erfolgsbilanz unter anderem auf "Battletoads" und "Sneaky Snakes" zurückblicken kann.

Ob das uramerikanische **American Gladiators** bei uns angeboten wird, ist ebenfalls unsicher. TV-begeisterte werden samstags bestimmt schon über die gleichnamige Fernsehshow auf RTL Plus gestolpert sein. Wer gegen Nitro, Zapp und Gemini persönlich antreten will, der sollte die Hoffnung nicht aufgeben. *mg*

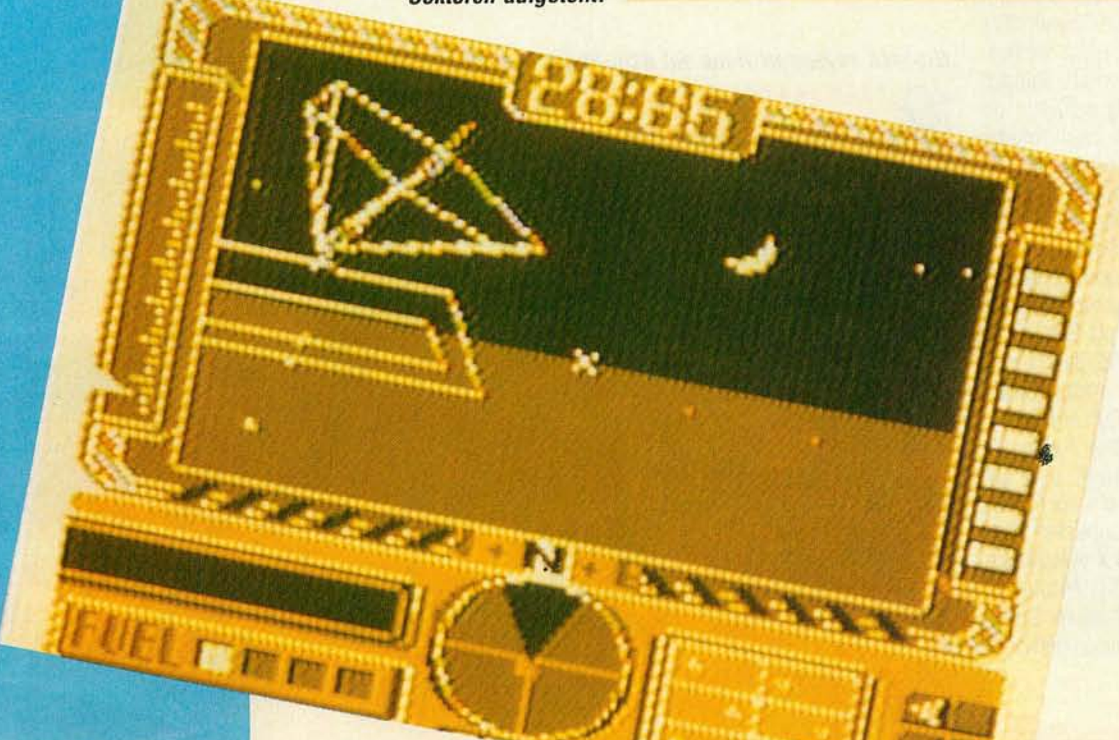


Das Neo-Geo-Spiel King of Monsters auf dem Super Nintendo



X: Aus diesem Tunnel wird Euer Kampfgleiter katapultiert.

X: Jeder Planet ist in Sektoren aufgeteilt.



Premiere auf dem Gameboy: ein Actionfetzer mit 3-D-Vektorgrafik


Diese Familie stellt die Welt auf den Kopf!
MATT GROENING
THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS
Acclaim
Heinrich Lehnhardt, Video Games 3/91:
"Was zunächst wie ein sehr einfaches Geschicklichkeitsspiel aussieht, entpuppt sich nach ein paar Spielen als recht knifflige Mischung aus Reaktionstest und Puzzle-Löserei."
THE SIMPSONS
X-RAY SPECS
NES™–Screenshots
Laß mich nicht hängen, Mann!
Übrigens: Ich hab auch was zu verschenken, Mann! Jeder, der bis zum 30.07.92 eine Postkarte mit meinem Namen als Kennwort an Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, schickt, nimmt an einer Verlosung von 100 original "Simpsons™"-Jumbo-Kaffeebechern teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hol Dir das Teil! ist doch Wahnsinn, Mann!
GAME BOY
BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY
Nintendo
WELCOME TO CAMP
LISTEN UP, SIMPSON! I'M YOUR INSTRUCTOR. IRON FIST BURNS.
4 LIVES
GAMEBOY™–Screenshots
The Simpsons™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc.
Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
Hotline: Mo.–Do. 16.00 bis 19.00 Uhr 0221/617649
Fr.–So. 16.00 bis 19.00 Uhr 0212/810544
Acclaim™ entertainment, inc.
Masters of the Game™

RENT-A-SAURIER

Weg von den Zukunftsstories und rein ins Prähistorische — dachte sich Irem und beauftragte ein Programmiererteam mit der Entwicklung eines im Zeitalter der Dinosaurier basierenden Spiels: **Dinosaurs** fürs Super NES. Die "Leidtragenden" dieses fossilen Jump'n'Runs sind zwei Kids, die während einer Karaoke-Session (zu Originalmusik wird selbst gesungen) durch mysteriöse technische Fehlfunktionen auf Taschenformat schrumpfen und in der Musikanlage verschwinden. Im Innern der Musikbox gerät das Päarchen in einen Zeitstrudel und landet in einer urzeitähnlichen Welt. Ihr einziger Freund und Helfer in der fremden Umgebung ist ein kleiner Dinosaurier. Auf seinem Rücken reitend kann man Gegner durch übliches Abspringen ausschalten, Abgründe überwinden und Höhen erklimmen. Wegen einigen engen Passagen ist es hier und da nötig, abzusteigen und den Weg für den wackeren Partner freizumachen. Ziel der Huckepacktour ist die Rückkehr in die Gegenwart, über einen weiten, mit Fallen und Widersachern gepflasterten Weg. Abwechslung und weitere Schwierigkeiten bereiten knifflige Rätsel, die an vereinzelten Stellen nach ihrer (Er-)Lösung schmachten.

Doch auch erfreuliche Dinge erscheinen während der steinigen Hatz Richtung Heimat und warten aufs Einsammeln: Herzen putschen die Lebensenergie auf, größere Mengen Sauriereier bescheren Extraleben und die exklusiveren "Wegelagerer" sorgen für respektverschaffende Bewaffnung. "Dinosaurs" dürfte dank farbenfroher Landschaft und putziger, detaillierter Darsteller ein Leckerbissen für alle Super-Nintendo-Besitzer werden. Erscheinungstermin in Japan ist der Juli dieses Jahres. *pa*



Frostige Zeiten brechen im Eis-Level an



Ob Hintergrund oder Spielgeschehen: Beides ist nett anzuschauen.

Rolltreppen gab es damals noch nicht





Tiefe Schluchten fordern ihre Opfer



Starkes "Verkehrsaufkommen" verlangt besonders viel Geschick und Reaktionsvermögen



Was wird sich wohl hinter dieser Tür verbergen?



In der Mangel: Zwei Obermotze heizen ein.



Wiedersehen mit alten Bekannten: der Mensch

Der 3-D-Chip sorgt für nette Effekte



NEWS

VON DER SPIELHALLE INS WOHNZIMMER

Die offizielle Markteinführung des Super Nintendo rückt immer näher: Wir werfen einen exklusiven Blick auf zwei der heißesten 16-Bit-Titel für Nintendos kommende Wunderkonsole.


Der Clown unter den Ballerspielen: Parodius

Zwei der besten und erfolgreichsten Automatenspiele aller Zeiten werden momentan in Japan für das Super Nintendo umgesetzt: Nach dem zwiespältigen Ballereinstieg des Modul-Multis Konami ins Super-Nintendo-Geschäft (ihr "Gradius 3" war gut, aber sehr ruckelig), könnte mit dem zweiten Versuch die Sonne aufgehen. Mit der inzwischen gesammelten Erfahrung wagten sich Konamis Programmierer an **Parodius**, dem witzigsten und spielerisch besten Ballerspiel ihrer Automatenabteilung. Parodius ist eine bonbonfarbene Ulkversion der Gradius-Spiele mit einigen alten und vielen neuen Ideen. Die Super-Nintendo-Version wirkt fantastisch: Alle 11 Level des Automaten (inklusive des Bonuslevels) werdet Ihr in der famosen Adaption wiederfinden. Da die 8 MBit des Moduls damit noch nicht gefüllt waren, spendierte Konami dem Spiel noch einen exklusiven zwölften Level, der sich nicht im Automaten fand. Die Grafik ist bunt und gleicht dem Vorbild aufs Haar. Im Gegensatz zur gelungenen PC-Engine-Version sind absolut alle Feinheiten und Details und sogar die vereinzelten 3-D-Spielereien der Arcade-Version (z.B. beim Unterwasser-Endgegner) vorhanden. Besonders beeindruckend ist der Sound, der alles bisher Dagewesene auf dem Super Nintendo übertrifft. Auch das systemtypische Ruckeln bekam man in den Griff – nur wenn eine vollständig versammelte Feindesschar aus allen Rohren ballert "stottert" das Spielgeschehen ein wenig. Hier hielt sich aber auch der Automat


Street Fighter 2: Den erfolgreichsten Automaten des Jahrzehnts gibt's bald fürs Super Nintendo


Der Hammer unter den Prügeleien: Street Fighter 2





Ungeschlagen lustig, perfekt spielbar: Konamis Parodius wird hoffentlich noch in diesem Jahr in Deutschland erscheinen

nicht zurück. Parodius könnte so neben Konamis zweitem erwarteten Ballerhit "Axelay" das Vorzeigemodul für alle Ballerfreaks werden.

Der zweite Hit ist in Japan und Amerika seit Monaten in aller Munde: Capcoms **Street Fighter 2** ist in den Spielhallen dermaßen erfolgreich, daß es als wichtigstes Spiel seit "Pac-Man" (der sorgte im Jahre 1982 für Trubel) gehandelt wird. Um allen Fans des Automaten einen Gefallen zu tun und nebenher noch einen schnellen Dollar zu verdienen, bringt Capcom mit Street Fighter 2 das erste 16-MBit-Modul für das Super-Nintendo auf den Markt. Am 10. Juni ist's (in den Staaten) so weit: Die gigantische Speichermenge wurde mit allen 12 Gegnern und allen Taktiken und Bewegungen des Automatens angefüllt. Zum Glück hat das Nintendo-Joypad sechs Buttons — rein aus der Sicht des Benutzers steht so einer exakten Kopie des Automaten nichts mehr im Wege. Sogar die Spezialeffekte (z.B. das zeilenweise 3-D-Scrollen des Bodens) wurden aufs Modul gecodet. Auch umgingen die geschickten Capcom-Entwickler bei dieser Umsetzung das Ruckel-Manko des Spielautomaten. Abstriche gibt's nur wenige: Die Hintergründe präsentieren sich beinahe in der gleichen Farbvielfalt, die zwei zur Zeit noch fehlenden Bonus-Stages sollen in die Endversion des Wonnemoduls gar noch hineingequetscht werden. Capcom gibt sich mit Street Fighter 2 siegessicher: In Japan wird sogar ein spezieller Street-Fighter-Joystick für das Super-Nintendo erscheinen. Nach unbestätigten Gerüchten plant Nintendo allein aufgrund dieses Spiels 1 Millionen weiterer Grundgeräte zu verkaufen. Ballerfreaks und Prügelfans werden in diesem Sommer wohl kaum am Super-Nintendo vorbeikommen...

JULIAN EGGEBRECHT

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhard (se), Julian Eggebrecht (je), Andreas Knauf (ak)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer, Conny Pflanzer, Susanne Bübl
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Konami/Warner Bros. (Lizenz durch Merchendising München)

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 3,–
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Fax: 089/46 13-626

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

SEGA SPEZIAL

Während das Mega-CD-ROM hierzulande noch totgeschwiegen wird, rückt seine offizielle Veröffentlichung in den Staaten näher: Ein paar interessante Lizenzen hat Sega dafür bereits eingekauft.

Mega-CD: Power without the Price

Um den "angedrohten" Nintendo-CD-ROM-Preis von unter 200 Dollars in den Staaten zu schlagen, wird auch Sega zur CD-ROM-Veröffentlichung mit einem Sparangebot nachziehen: Der noch vor ein paar Wochen geplante Preis von umgerechnet über 600 Mark wird zumindest nicht gehalten — wie billig die Hardware schließlich in die Läden kommt, will Sega jedoch erst auf der Sommer CES in Chicago verraten. Dort soll's dann auch zwanzig fertiggestellte CD-Spiele, sowie eine Compilation mit zehn älteren Modultiteln zu sehen geben. Läuft in Amerika CD-mäßig alles nach Plan, wird's zum Jahreswechsel neben der Sensation **Afterburner 3** auch **Star Trek: The Next Generation**, **Batman Returns**, **Home Alone** sowie eine Umsetzung der Paramount-Fernseh-Produktion **Young Indiana Jones** auf CD geben.

Twinckle Tales

Endlich gibt's einen neuen Vertikal-Scroller für das Mega Drive: Nachdem ballernde Fans dieses Genres mit dem mittelprächtigen "Undead Lines" in den letzten Monaten eher mickrig bedient wurden, stellt Toyo in Japan einen zweiten "Elemental Master"-Konkurrenten vor. In **Twinckle Tales** steuert Ihr eine niedliche Magierin, die das Böse blitzeschleudernd bekämpft. Wie bei den beiden genannten (indirekten) Vorgängern, knackt Ihr herumstehende Schatzkisten, um an Eure magischen Waffen zu kommen. Zwei Dinge fielen uns bei der Vorabversion ins Auge: Zum einem ist die Farbpalette des Mega Drive sehr schön ausgenützt und das Geschehen so wesentlich bunter als bei vergleichbaren Spielen. Zum anderen überraschen auch die Endgegner durch ihre massige Gestalt. Fallen und geografische Hindernisse, sowie gelegentliches horizontales Scrolling, gibt's neben Dutzenden von verschiedenen Monstern natürlich auch.

Eine offizielle Twinckle-Tales-Veröffentlichung in Deutschland ist noch nicht geplant. Die Import-Version (ab Juli auch in hiesigen Fachgeschäften) testen wir in einer der nächsten Ausgaben.











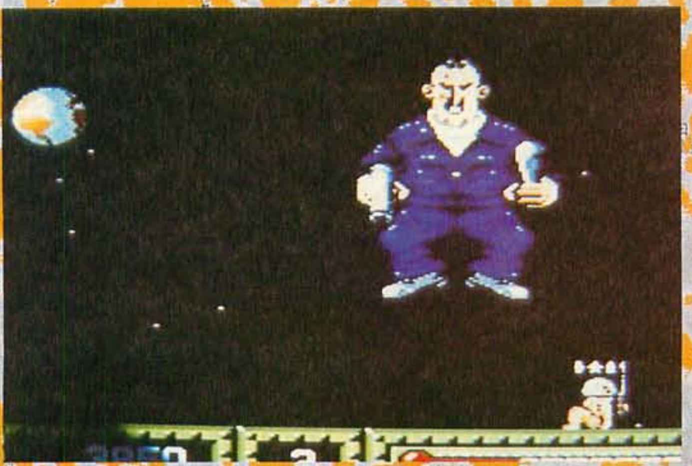
Zoff in der Fantasy-Welt: Der Vertikal-Scroller Twinckles Tales macht grafisch einen hervorragenden Eindruck.

Schulterschluß mit Sony?

Der japanische Elektronikkonzern Sony ist durch seine Entertainment Division (dem ehemals amerikanische Unternehmen wie Columbia Pictures, Tri-Star Pictures und Sony Music angehören) einer der weltweit bedeutendsten Medienkonzerne — nun scheint sich der Gigant für zukünftige Projekte Seite an Seite mit dem Konsolenhersteller Sega zu stellen. Noch vor gut einem Jahr gehörte Sony zu den Nintendo-Partnern: Für den Videospiel-Marktführer entwickelte der Konzern die "Playstation", eine Kombination aus Super Famicom und Nintendo-CD-ROM, die jedoch nur Modul-Kompatibel ist; Nintendo-CDs laufen wiederum ausschließlich auf einem von Philips entwickelten und mit Nintendo-Chips bestückten CD-ROM. Nach dem Bruch mit Nintendo (der Streit zwischen den Giganten ist in Japan noch in vollem Gange), steht der Kooperation mit Sega nun nichts mehr im Wege. Es geht um die Spielgeneration der nahen Zukunft: Für kommende CD-Spiele kann Sega so nicht nur auf bekannte (Film-) Lizenznamen (z.B. "Hook") zurückgreifen, sondern auch ganze Konzepte der Sony Entertainment Division zu Spielen verarbeiten. Außerdem bekommt Sega so Zugang zu Künstlern, Musikern und anderen Kreativen der genannten Sony-Unternehmen. Bedenkt man, daß Sega schon jetzt an filmähnlichen CD-Spielen arbeitet (in **Night Trap** agieren "echte" Schauspieler in offener Handlung, **Cool World** entführt ebenfalls menschliche Helden in ein Trickfilmuniversum), kommt die geplante Kooperation mit einem Medienriesen nicht überraschend. Zudem Sony schon



Ebenfalls für das Master System: Der Actionknaller Terminator von Virgin.



Vom Mond aufs Master System: Tintin, das erste "Tim und Struppi"-Spiel für eine Sega Konsole.



Sport auf dem Mega Drive: Palsofts noch unbenannte Bildschirm-kickerei . . .



lange mit dem Gedanken spielte, ihre Musik- und Filmvorräte für die Entwicklung von Videospielen zu nutzen. Selbst Sony-Star Michael Jackson ist angeblich daran interessiert, erste Schritte auf dem neuen Medium zu wagen . . .

Eine offizielle Stellungnahme von Sony- bzw. Sega-Vertretern steht bisher noch aus; wahrscheinlich lüftet sich der Schleier aber in diesen Tagen auf der CES in Chicago.

Japan-News

In Vergleich zu Nordamerika und Europa blieb den Sega-Konsolen im Heimatland Japan der große Durchbruch versagt. Deshalb halten sich auch die japanischen Softwarehersteller bei der Entwicklung von Mega-Drive- und Game-Gear-Titeln zurück: Abgesehen von einigen in Europa entwickelten Titeln sind in Japan momentan nur eine Handvoll Neuerscheinungen angekündigt. Knapp die Hälfte davon sind darüberhinaus Japano-Rollenspiele auf CD, die entweder überhaupt nicht oder frühestens in einem Jahr nach Europa gelangen könnten. Unter den textlastigen Spielen könnte es noch am ehesten Koeis angekündigte Luftfahrtsimulation **Air Manager** zu einer Übersetzung ins Englische bringen. Hier koordiniert Ihr Fracht- und Reiseverkehr, bestimmt Routen und Flugpläne. Das hierzulande unbekannte Softwarehaus Sims veröffentlicht in diesen Tagen das Rollenspiel **Ways** (ebenfall auf CD) und ein Rennspiel in Pseudo-3D, während Technos mit einem Fußballspiel aufwartet. Für das Game Gear erscheinen fast ausschließlich Tüftel- und Gesellschaftsspiele, sowie Action-Adventures im Japano-Stil, die für den deutschen Markt eher ungeeignet sind. Einziger Lichtblick: Die Game-Gear-Version des Science-Fantasy-Rollenspiels **Phantasy Star Adventure**, die bereits in japanisch vorliegt und mit Sicherheit in einer übersetzten Version auch nach Europa gelangt.



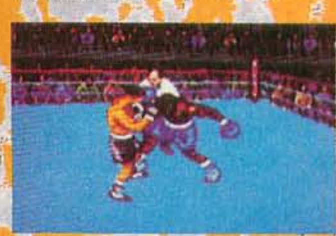
Bisher nur mit japanischen Texten: Die Game-Gear-Version des Phantasy Star Adventure

Sport mit Sega

Nach U.S. Golds Barcelona-Spielen und einer weiteren Basketball-Simulation aus dem Hause Electronic Arts (**Bulls vs. Lakers: NBA Playoffs**), werden diesen Sommer auch andere Softwarehäuser mit "sportlichen" Modulen nachziehen. So liefert z.B. Virgin eine Fußball-Simulation und die Sport-Prügelei **Muhammed Ali Knockout Boxing**, die sich gegen das brandneue **George Foreman's Boxing** von Flying Edge/Acclaim *behaupten muß*. Letzteres wird auch für Sega Handheld Game Gear erscheinen. Aus Japan erwarten wir außerdem eine Bildschirm-Kickerei von Palsoft, die Billard-Simulation **Side Pockets** von Data East sowie das Tennisspiel **Grandslam** von Telenet.



Telenets 2-Spieler-Tennis Grandslam . . .



. . . und das amerikanische Muhammed Ali Knockout Boxing



Die Mega-Version von Chuck-Rock gibt's jetzt, die Master-Variante (Bild im Bild) in ein paar Wochen.





BIRDIE

Nach der gelungenen Umsetzung aufs Sega Master System wird U.S. Gold voraussichtlich im Herbst dieses Jahres mit einer 16-Bit-Version des Golf-Klassikers **World Class Leaderboard** fürs Mega Drive aufwarten. Um den hohen Anforderungen der Spieler und vor allem den technischen Fähigkeiten der modernen Konsolen zu entsprechen, wurden einige Änderungen vorgenommen und attraktive Neuerungen hinzugefügt. Den Großteil des Bildschirms nimmt das gewohnte Szenario ein (Golfer am Abschlag, Windrichtungs- und Geschwindigkeitsanzeige, Schlägerauswahl), zusätzlich findet Ihr rechts eine Art Kameramonitor: Befindet sich der Ball in der Luft, seht Ihr seine Flugbahn in 3-D-Sicht (inklusiv hin- und wegzoomen). Beim Putten auf dem Grün hilft eine Draufsicht, die Beschaffenheit des Rasens einzuschätzen.

Grandiose Leistungen werden mit einer Zeitlupen-Wiederholung belohnt — kommt Ihr vom Kurs ab und landet in einem Sandbunker oder an einem Baum, müßt Ihr eine Kommentatorstimme über Euch ergehen lassen. Ein bis vier Spieler können aus vier 18-Loch-Kursen wählen, auch solo sind emotionsgeladene Tuniere kein Problem: Der Computer ist gerne bereit, mit mehr oder weniger kompetenten (Anfänger, Amateur und Profi) Gegnern auszuhelfen. Als Greenhorn solltet Ihr unbedingt dem Computerkollegen über die Schulter schauen; dabei könnt Ihr *durch Beobachten* die Kombination aus Schläger, Reichweite und Schlagstärke schnell erlernen. Um die Wettkämpfe abwechslungsreich zu halten, gibt es sage und schreibe 21 verschiedene Spielmodi: Medal (18 Löcher, niedrigste Anzahl der Schläge gewinnt), Fourballs (vier Spieler, jeder für sich, Abrechnung als Team) und Texas Scramble (im Team über einen kompletten Kurs) sind nur drei Varianten.

Alles in allem macht die aufgepeppte Mega-Drive-Version von "World Class Leaderboard" einen guten Eindruck. Sollten die Jungs von U.S.Gold ihren bisherigen Kurs beibehalten, könnten sie Ende dieses Jahres bei vielen Golf-Interessierten erfolgreich in den Modulschacht des Sega Mega-Drive eingelocht haben. *pa*

Vom Fairway abgekommen: Wo, bitte, geht's zum Grün?

Kleinere Seen und Bunker erfordern präzise Schläge

Über das Menü ist auch ein Übungsmodus anwählbar

Putten — die Beschaffenheit des Grüns könnt Ihr rechts "lesen"

Eine wichtige Neuerung ist die 3-D-Grafik rechts im Fenster: Eine imaginäre Kamera folgt der Flugbahn des Balles.

Ganz vorn am Abschlag — noch 408 Yards bis zum Ziel



NEW GAME BOYS ON THE BLOCK
Erhältlich bei Ihrem Fachhändler
GAME BOY
Nintendo
SPANKY'S QUEST
TAITO
"Ein Langeweile-Killer par excellence."
(Video Games)
Hook
ocean
"Ein Adventure, das besonders durch seine außergewöhnliche Grafik besticht." (Video Games)
CAESARS PALACE
ocean
"Der gute Eindruck wird von den ausgefeilten Soundeffekten abgerundet."
(Video Games)
SUNSOFT for the Nintendo GAME BOY
BLASTER MASTER
Jr.
"Mit dem kleinen Knallfrosch alles in die Luft zu sprengen macht einfach Spaß."
(Video Games)
Alle Spiele mit deutscher Spielanleitung
Große Produktpalette - laufend neue Titel !
Für GAME BOY, NINTENDO NES
und SUPER NES.
LAGUNA

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic **nur DM 349,-**

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 279,-**

Grundgerät (deutsch) Superset mit 3 Spielen **nur DM 399,-**

Joypad Pro 2 (Dauerfeuer + Zeitlupe)	**DM 49,-**
Action Replay "Schummel Modul"	**ab DM 99,-**
Spiele Adapter (für Import JP-Spiele)	**DM 29,-**
Joystick Clutch	**DM 89,-**

Ein kleiner Auszug aus unserem riesigen Spiele-Angebot

Desert Strike US	109,-	Golden Axe II JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Lakers vs. Bulls US	109,-
Kid Chameleon US	109,-	Aleste JP	99,-
Terminator	a. A.	Shining Force	a.A.
Magical Guy JP	79,-	Wonderboy 3 JP	49,-
Populous US	69,-	Crackdown JP	49,-
Sokoban US	69,-	Darius 2 JP	59,-
Wardner US	69,-	Hellfire JP	49,-
Ghouls + Ghost US	79,-	Raiden JP	79,-
Chuck Rock	a. A.	Phelios JP	49,-
Tiger Heli JP	89,-	Super Shinobi JP	79,-
Alien Storm JP	69,-	Streets of Prage JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Whip Prush JP	39,-
Elemental Master JP	59,-	Flicky US	59,-
Immortal US	109,-	Gynoug JP	79,-
Devilish	99,-	Monaco GP II	a.A.

* ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar. Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur	**319,-**
Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe)	**69,-**
Joystick Stealth	**89,-**

Super Tennis DT	109,-
F-Zero DT	109,-
Formation Soccer DT	109,-
Sim City DT	109,-
Zelda III DT	109,-

Weitere Spiele auf Anfrage.

Alle Artikel ab ca. August '92 liefbar.

Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen,** da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Achtung Sammler und Fans!

Jetzt endlich wieder eingetroffen:

Arcade Musik CD's

Absolute Sammlerstücke, nur sehr begrenzte Stückzahlen lieferbar.

Gradius 3 Symphonic	**69,-**
Y's 3 Symphonic (Doppel CD)	**89,-**
Dragon Quest 4 Symphonic	**69,-**
Actraiser (Yuzo Koshiro)	**69,-**
Misty Blue (Yuzo Koshiro)	**69,-**

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei.

Bitte gewünschtes System angeben!

Systeme: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software **für alle Konsolen, z.B. Atari Lynx, Master System, Gameboy usw.** Durch große Lagerhaltung die meisten Titel

sofort lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel. (05322) 54081/82, Fax 50878

*Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nummer. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

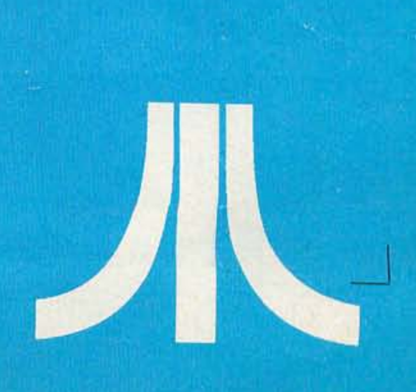


LYNX, ZWEI, DREI, VIER...

Nach einer Atempause in der letzten Ausgabe präsentieren wir dieses Mal wieder einen Sticker. Als Motiv gibt's ausnahmsweise keinen Softwarestar, sondern Ataris schnuffiges Farb-Handheld Lynx. Hoffentlich habt Ihr auf Euren Schul- oder Aktentaschen noch ein Plätzchen frei.

Sollte ein Frechdachs den Lynx-Aufkleber gemopst haben, dann könnt Ihr gegen Einsendung eines frankierten (1 Mark) und adressierten Rückumschlags den Sticker bei uns nachbestellen. Hier unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Zeitschriftenvertrieb
Kennwort: Lynx-Aufkleber
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Gerüchteküche

Es brodelt im News-Labor. Wir zitieren gut unterrichtete Quellen – wie immer ohne Gewähr: Momentan scheint so gut wie jeder international bedeutende Konzern der Unterhaltungsbranche an konsolenähnlicher Hardware zu feilen. Am weitesten sind die Entwickler des Halbleiterriesen **NEC**, die in Zusammenarbeit mit dem japanischen Softwarehersteller **Hudson** einen PC-Engine-Nachfolger auf den Markt werfen wollen. Spiele gibt's noch keine, ein Prototyp der Hardware steht jedoch schon: Die 32-Bit-Konsole enthält einen Custom-Chip von Hudson, den HuC62320. Der Risc-Chip leistet ähnliche Arbeit wie ein 486er (10 Million instructions per second), ist jedoch weniger kostspielig. Vier weitere Custom Chips (HuC6271, 6272, 6262 und 6230) kümmern sich um Grafik, Farben, Animation und die 3-D-Berechnungen (Zoomen, rotieren etc.). Die Konsole benützt höchstwahrscheinlich CDs als Datenträger und ist nicht mit der PC-Engine kompatibel; als Japan-Erscheinungstermin ist Frühjahr 1993 anvisiert • in Zusammenarbeit mit dem Satelliten-Sender **JSB** haben auch die Spielehersteller **ASCII** und **Taito** eine Konsole entwickelt: Den Prototypen gibt's bereits, die Software soll (im Falle einer Markteinführung) via Satellit in die Wohnzimmer geladen werden. Die Spieler zahlen für ihre Empfangszeit und das Spiel – dafür gibt's die Automatenversionen so prominenter Klassiker wie Darius, Bubble Bobble und Parasol Stars in brillanter Grafik- und Soundqualität • **Sonys** "CD-Super-Nintendo", die Playstation ist inzwischen fertiggestellt. Leider liegen der Elektronikriese Sony und der Spielzeuggigant **Nintendo** noch im Clinch; sollte einen finanzielle Einigung erreicht sein, wird die Playstation in Japan umgehend veröffentlicht • Sony-Gegenspieler **Matsushita** (Panasonic, Technics u.a.) tat sich wiederum mit dem Medienriesen **Time Warner** und dem amerikanischen Spielehersteller **Electronic Arts** zusammen. An der geplanten 32-Bit-Konsole sitzen angeblich exakt die Leute, die schon für den Commodore Amiga und das Atari Lynx die Custom-Chips entwickelt haben; wir halten Euch auf dem Laufenden • noch mehr CD-ROMs: Ende des Jahres gibt's einen "neuen" CD-Spieler für das Mega Drive von **Sega**; leider ist er technisch kein Schritt nach vorne. Nur an kleineren Hardwaredetails wurde gefeilt und der Preis nach unten gedrückt. In Amerika erscheint die Hardware übrigens im September komplett mit einer Spiele-Compilation-CD • auch für **SNK**s Neo Geo ist ein CD-Laufwerk geplant; damit umgeht der Automatenhersteller die immensen Kosten, die bisher durch die Herstellung der fetten Cartridges (Speichervermögen zwischen 40 und 60 Megabit) aufgeworfen wurde. Die Neo-Geo-CDs sind bei gesteigertem Fassungsvermögen wesentlich billiger • Marktführer Nintendo hat den Veröffentlichungstermin für das Super-Famicom-CD-ROM angeblich verschoben: Bis auch die wichtigsten Lizenznehmer interessante Spiele entwickelt haben, will der Riese noch warten. Eventueller neuer Termin (Japan only): April 1993 • last, but not least arbeiten auch Apple und Epson an Konsolen-Prototypen. Ob die Dinger eher auf dem Spiel- oder aber auf dem Multimediamarkt anzusiedeln sind, ist noch unklar; Apples "Baby" erinnert optisch an einen Videorekorder, enthält einen CD-Spieler, und Versionen der Betriebssystem-Oberflächen System 7 und Quicktime. Branchen-Insider munkeln von einer Veröffentlichung noch in diesem Jahr. Wir bleiben skeptisch... • Nintendo will mehr Vertriebspower und plant Commodore zu kaufen – munkelt man zumindest in Bonkkreisen... *MARWIN*

'Tschuldigung

Beim monumentalen Ballerartikel **KRAWALL IM ALL – SHOOT 'EM UP** in der letzten *VIDEO GAMES* wurde sogar der stärkste Layouter schwach. Einige Bildausschnitte zeigten so (z.B. statt einem angepriesenem Darius-Raumschiff) zufällige "Motive" aus denen weder Redakteur noch Leser schlau wurde. Als Entschuldigung und kleine Wiedergutmachung präsentieren wir hier die korrekten Bildmotive – fleißige Leser können sie ausschnippeln und über die entsprechenden Patzer kleben. Here we go:



Seite 126 (links oben): Statt diesem Thunderforce-3-Flieger gab's nur ein paar Explosionen.



Seite 127 (Mitte): Hier seht Ihr das R-Type-2-Raumschiff...



Seite 127 (Mitte): ...und hier den versprochenen Gynoug-Erzengel.



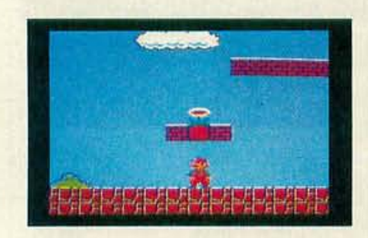
Seite 128 (rechts, 2. Motiv von oben): Das vermißte Nemesis-Raumschiff mit Schutzschild.

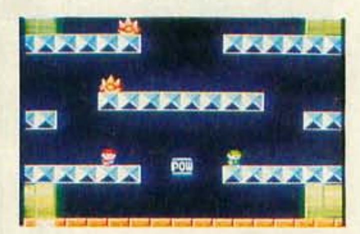


Seite 128 (rechte Serie, unterstes Motiv): Auch nach diesem Aeroblaster habt Ihr in VIDEO GAMES 6/92 vergeblich Ausschau gehalten.



Gehüpft wie gesprungen: Wer nicht ballert und ungern rätselt, Bildschirmtexte und Rollenspiele nicht ausstehen kann, greift zu Mario und Konsorten. Wir beleuchten die Hüpfspielszene.







Mario befreite seine Freundin (später: Prinzessin) 1980 zum ersten Mal — damals noch aus den Pfoten eines bösen Gorillas. Später trieb er in insgesamt fünf "Super Mario Bros."-Spielen und einigen anderen Nintendo-Modulen sein Unwesen.



Nach einem hüpflastigen Einstieg hat Wonderboy mittlerweile mehr Denk- als Beinarbeit zu verrichten.

VOM SPRITE, DAS SPRINGEN WOLLTE

Es war einmal in einem fernen Land der Harmonie, ein Liebespärchen von edlem Geblüt: Sie war eine Prinzessin, er ein Abenteurer, von erbarmunglosem Schicksal getrieben. Seit dem rauschenden Burgfest, auf dem sich die beiden zum ersten Mal trafen, hatten sie gemeinsam viele sorglos-glückliche Tage erlebt. Doch just in ihrer Hochzeitsnacht brach ein furchterregendes Gewitter über das Land herein und düstere Gestalten schreckten die friedvollen Einwohner. Der Vater der Prinzessin ward gemeuchelt, die bezaubernde Dame von den Schergen eines mächtigen Tyrannen in seine ferne Festung verschleppt. Nur der Held und Abenteuer entging dem Anschlag: Die silberne Rüstung poliert, die Siebenmeilenstiefel geschnürt — ein dornenreicher Weg erwartet den unerschrockenen Helden.

So beginnen viele Jump'n'Runs, Angehörige des Vorzeige-Genres der Videospielbranche. Was geschieht in einem Hüpfspiel nach solch effekthascherischer Einleitung — grundsätzlich und in Ausnahmefällen? Die Antwort auf diese Frage und eine Definition und klare Abgrenzung zu anderen Actionspielen ist schwierig: Viele Spiele können ihre Verwandtschaft zu Hüpf- und Springspielen nicht verschleiern und sind doch keine "echten" Jump'n'Runs. Auch bei uns in der Redaktion gab's Meinungsverschiedenheiten um die Frage, welche Spiele in diesem Artikel berücksichtigung werden sollen. Die "liberale" Partei nahm gnädig auch Actionspiele in Plattform-Umgebung ins Jump'n'-Run-Genre auf, alle anderen waren der Auffassung, daß es bei diesen Spielen ausschließlich ums Rennen und Springen ging — wo geballert und geprügelt wird, trifft der Ausdruck "Jump'n'Run" also nicht mehr.

So stellen wir Euch auf den folgenden Seiten nicht nur die klassischen Hüpfspiele vor, sondern werfen auch einen Blick auf Ableger und Verwandte, Nachzieher und Variationen.

ALS DIE SPRITES DAS HÜPFEN LERNTEN

Vor dem Blick auf aktuelle Jump'n'Runs eine Rückschau zu den Anfängen. 1980 erschien das erste, aber bis heute noch beliebte Spiel dieser Gattung in den Spielhallen: Ein schnauzbärtiger Typ in Latzhose machte sich an vier verschiedenen Gerüstbauten zu schaffen. Oben thronte ein riesiger Affe, die Freundin des ungewöhnlichen Helden im Schwitzkasten. Der Rest liest sich schon wie ein Jump'n'Run-Testbericht aus den 90er Jahren: Ihr konntet laufen und hüpfen und — schon damals — mit dem Hammer heranrollende Fässer zerschlagen. "Donkey Kong" fraß Markstück um Markstück, zog ein, zwei dreiste Kopien nach sich und wurde doch nicht langweilig — bis zur Fortsetzung. Insider nannten den frühen Jump'n'Run Helden "Mario" und kennen ihn als Urvater der gleichnamigen Serie. Dank der Popularität des Automaten, wurde Mario schnell zum Maskottchen des noch unbedeutenden Nintendo-Konzerns.

Nintendo hatte mit den ersten Schritten auf dem Videospielesektor (bis dahin produzierte man hauptsächlich Spielkarten und mechanische Automaten) eine wichtige Innovation geleistet: Was Mario vorturnte, machten viele andere Helden mit Vergnügen nach. Ehe sich Mario auf seine "Donkey Kong"-Herkunft zurückbesann und im Superhit "Super Mario Bros." auf dem NES bombastische Verkaufszahlen einsprang, beschäftigte er sich zusammen mit seinem Bruder Luigi in einer Fabrik mit dem Aufstapeln von Kartons ("Mario Bros." erschien jedoch ursprünglich als LCD-Handheld). Ein Jahr später, als das NES mit oben erwähntem Spiel veröffentlicht wurde, ging die "Mario"-Manie los. Das revolutionäre 8-Bit-Gerät verkaufte sich in Japan und später in den Staaten rasend, und mit ihm das bis dahin im *Heimbereich* unterrepräsentierte Spielgenre um Mario und seine Freunde. Der Run auf Mario-Puppen, -Unterhosen, -Tassen, -Tischdecken, -Schuhe und andere Accessoires begann, als der zweite Teil in den Staaten in die Läden kam. Die amerikanischen Nintendo-Bosse verstanden es, ihren Helden so gut zu







vermarkten, daß noch vor Erscheinen des dritten Teils Zeichentrickserien und Fernsehshows mit dem Star in rotblauer Kluft produziert wurden.

Mario (und andere bekannten Publikumslieblinge) kommen aus dem japanischen Kyoto, einer Millionenstadt etwa 450 km westlich von Tokyo. Hier befindet sich der Sitz der Nintendo Co Ltd., einer der wichtigsten Firmen auf dem Heimunterhaltungssektor. Eine der dort im "NCL Research and Development Department" beschäftigten Entwicklungs-Crews ist für das Design und die Programmierung aller bisher veröffentlichten Marios verantwortlich. Der wichtigste Mann der Truppe heißt Shigeru Miyamoto und hatte schon Ende der siebziger Jahre seine Hände bei der Entwicklung von "Donkey Kong" im Spiel. Ihm sind unter anderem all die Fähigkeiten zu verdanken, die Mario im dritten Teil der Reihe besitzt: Dank Miyamoto kann Mario fliegen, sich verwandeln und mehr. Am Anfang des Weges zum fertigen Spiel werden Gedanken gesammelt, die per Stift genau mitskizziert werden. So entstehen Sprites und ausgetüftelte Spielabläufe (von wo kommt welcher Feind?) zuerst auf Papier. Danach werden sie durch CGCAD ("Character Generator Computer Aided Design") in einen leistungsstarken Computer übertragen, in dem das Programm rund um Grafiken und Sprites geschrieben wird. So arbeiteten 10 Entwickler ein gutes Jahr am umfangreichen "Super Mario Bros. 3". Erst dieser Aufwand erlaubte es, den Spielern all die abgedrehten Jump'n'Run-Elemente zu bieten: Geldmünzen klimpern zu Boden, hier verliert ein Feind ein Extra und dort befindet sich ein verstecktes Geschäft, in dem man für Geld wichtige Ausrüstungsgegenstände bekommt.

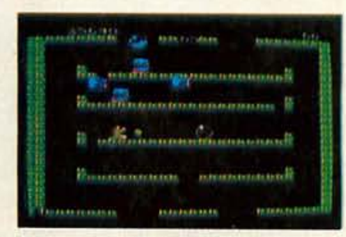
Das ist ein Wesensmerkmal des Jump'n'Runs: Jeder Vertreter der Spezie verfügt über eine ganz besondere Form, an die begehrten Extras zu kommen. Extrasammeln macht nur dann Spaß, wenn man sich herumspringende Münzen schnappt und sie in einem Extrashop (meistens wird man dort von netten Damen bedient) in Waffen, Schutzschilder oder einfach nur Lebensenergie investiert. Für diese Grundidee bedanken wir uns nicht bei Marios Erfindern, vielmehr war die *Wonderboy*-Serie, die Sega nach dem Erfolg von *Pitfall* (Koproduktion mit Activision) ins Leben gerufen hatte, in dieser Hinsicht richtungsweisend.

So war auch Segas erster Jump'n'-Run-Sprung ein bahnbrechender Erfolg, der bis heute um drei Teile verlängert wurde.

Vom reinen Jump'n'Run mit niedlicher Kindergrafik hat sich Wonderboy aber schnell zum Erwachsenen gewandelt, der sich schon im dritten Teil durch Verwandlungsmöglichkeit über eine raffinierte taktische Neuerung freuen durfte. Das aktuelle *Wonderboy 5 in Monsterworld 3*, ist seit kurzem auch in Englisch für das Sega Mega Drive verfügbar ist. Es sind zwar noch Jump'n'Run-Elemente vorhanden, doch überwiegt inzwischen der Rollenspiel- und Adventure-Aspekt. Mario ist da nicht so wandlungsfähig und läuft weiterhin über Plattformen, hüpft über Abgründe oder beseitigt im Team mit Luigi diverse Feinde aus dem Bildschirmleben.



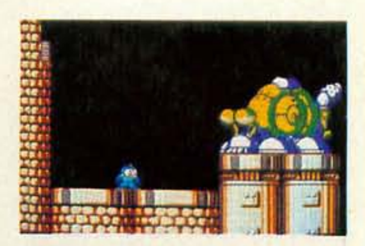




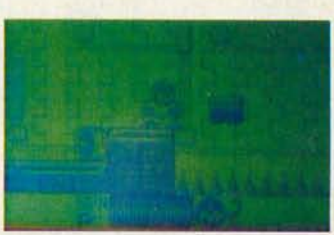
Ur-Vater der nichtscrollenden Jump&Runs ist "Bubble Bobble" (unten rechts) von Taito; die Nachfolger "Parasol Stars" (großes Bild; hier dient ein Schirm als Waffe) und "Liquid Kids" (Wasserblasen spielen eine große Rolle) sind bisher nur für die PC-Engine erschienen.

WIEDERHOLUNGSTÄTER

Neben Mario und Wonderboy gibt es noch andere lohnenswerte Serien: Unentbehrlich für alle NES-Besitzer ist *Castlevania* von Konami. Seitdem der erste Teil zu NES-Anfangszeiten für Furore sorgte, begann mit Spielen für NES, Super Nintendo und Game Boy ein Strom von Sequels und Umsetzungen. In Castlevania steuert Ihr Vampirjäger Simon, der sich mit Peitsche und Extra gegen eine Schar von Monstern und End-









Von Mario inspiriert gibt sich Serienstar Megaman, im Gegenastz zum Japano-Italiener sind seine Spiele jedoch actionorientierter

gegnern wehren muß. Alle Vertreter der Castlevania-Serie sind nicht nur hervorragend spielbar und hoch motivierend, sondern zeigen sich auch grafisch sehr vielseitig und anspruchsvoll.

Gerade auf dem Super Nintendo lassen sich dank ausgezeichneter grafischer Fähigkeiten faszinierende Jump'n'Run-Landschaften darstellen; das demonstrierte auch Capcom in der Fortsetzung zum NES-Titel *Ghosts'n Goblins*. *Super Ghosts'n Ghouls*, das wie alle anderen Super-Nintendo-Titel und der Hardware selbst erst ab Herbst offiziell erhältlich ist, wird zartfühlende Mitmenschen aufgrund blutiger Grafiken, monströser Höllengeschöpfen und einen teuflischen Schwierigkeitsgrad schlaflose Nächte bereiten. Ein Horrorspiel, das sich wie die Märchenvariante amerikanischer Splatterfilme spielt. Auf Mega Drive, Master System und der Import-Konsole PC-Engine erschienen bis heute leider lediglich der Vorgängertitel *Ghosts'n Ghouls*.

Dafür, daß gerade Jump&Runs gerne fortgesetzt werden, gibt's reichlich Beispiele: Sehr beliebt (vor allem unter amerikanischen NES-Besitzern) sind die Abenteuer von *Megaman*, einem Mario-Nachzügler, der sich durch gefährliche Szenarien hüpft und ballert, um dem notorischen Miesling Dr. Willy gegen das Schienbein zu treten. Drei Teile haben bisher das Licht der Spielewelt erblickt, zwei weitere gibt's für den Game Boy.



Harter Schädel: Zwei Highlights für die Import-Konsole-PC-Engine sind "Bonk's Adventure" und der Nachfolger "Bonk's Revenge" von Hudson Soft.

Stark Wonderboy-orientiert ist dafür Hudsons Miniserie *Adventure Island* (erhältlich für NES, Game Boy und Super NES). Bisher nur in Japan bekannt sind die Abenteuer des steinzeitlichen Dickschädels Bonk, der zweimal und nur auf der PC-Engine für spannende Unterhaltung sorgte. *Bonk's Adventure* (auch unter dem Titel "PC-Kid" oder "PC-Gengin" bekannt) und der einfallsreiche Nachfolger *Bonk's Revenge* waren eine Offenbarung für Jump'n'Run-Künstler, die nebenbei auch ein wenig rätseln, grübeln und lachen wollten.

Mehr auf Action zielte die *Shinobi*-Reihe, die Sega 1987 mit dem erfolgreichen Automaten gleichen Namens einleitete. Mit Shinobi auf dem Master System nahm sie ihren Anfang und erreichte mit *Super Shinobi* auf dem Mega Drive wohlwollende Kritiken und gute Verkaufszahlen. Für viele ist das Ninja-Abenteuer (und die Handheld-Variante *GG Shinobi*) die einzige Alternative zu kunterbunten Niedlichspielen im Mario-Kielwasser. Die Fortsetzung des Mega-Drive-Titels war weniger erfolgreich, auch wenn Shinobi in Begleitung eines hilfreichen Hundes auf feindliche Kampfsportler losging. *Shadow Dancer* gibt's fürs Mega Drive und Master System.

Doch zurück zu den reinrassigen Hüpfspielen: Wer sich sein Master System gleich nach der Veröffentlichung zugelegt hat, wird sicherlich *Alex Kidd* kennen. Dieser Hosenmatz war der Held von fünf Sega-Spielen. Vier davon gibt's fürs Master System, eines exklusiv für das Mega Drive. Obwohl Alex Kidd seinen Freunden motivierende Spielsituationen und knifflige Rätsel aufgab, konnte er sich nicht gegen den Konkurrenten Mario durchsetzen.







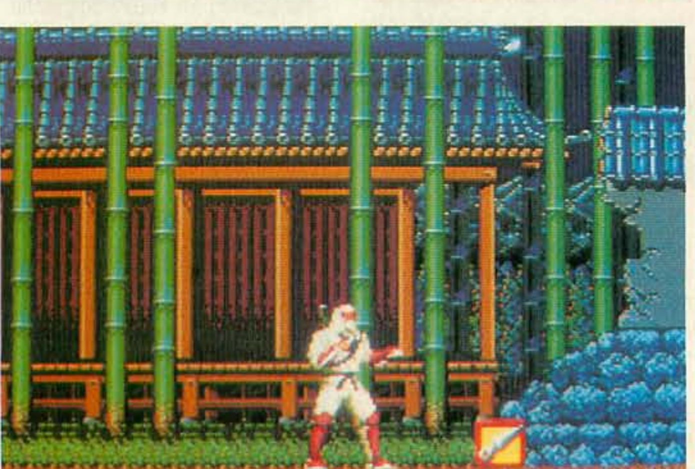




Alle Angehörigen der Disney-Familie beeindrucken durch imposante Grafik und einen hohen Suchtkoeffizienten. Von links nach rechts seht Ihr "Castle of Illusions", den (schlechteren) Nachfolger "Fantasia" und Donald's "Quackshot" und "Lucky Dime Caper" (Game Gear)







Gleich vier Systemen stattete Shinobi einen Besuch ab: Die Bilderreihe zeigt "Shinobi" fürs Master System, daneben das Game-Gear-Prachtstück "GG-Shinobi" und die Mega-Drive-Fortsetzung "Shadow Dancer". Das große Bild zeigt das grandiose "Super Shinobi".

Das gelang nicht einmal Disney: Bis heute sind die Titel *Mickey Mouse in Castle of Illusion* für Master System, Mega Drive und Game Gear erschienen, die enttäuschende Fortsetzung *Fantasia*, *Quackshot*, das Donald Ducks Abenteuer auf dem Mega Drive und *Lucky Dime Caper* für das Game Gear erschienen. Bis auf Fantasia, das von französischen Designern entwickelt (und böse in den Sand gesetzt wurde), bieten alle genannten Titel exzellente Grafik, entzückende Animationen und viel Spielspaß. Sie zählen zu den besten Jump'n'Runs und eignen sich auch vorzüglich für jüngere Spieler.



Ähnlich wie "Wonderboy" ist auch Alex Kidd ein Jump'n'Run-Veteran von Sega. Vier seiner Abenteuer gibt's fürs Master System, "Alex Kidd in Miracle World" existiert dafür nur auf dem Mega Drive.

Natürlich gibt es auch "etwas andere" Jump'n'Runs. In der *Bubble Bobble*-Reihe springt und rennt man, doch bewegt sich dabei der Hintergrund nicht. Statt durch scrollende Landschaften zu hüpfen, muß man hier einen Bildschirm nach dem anderen springend erobern. Dafür scrollen die beiden Nachfolger *Parasol Stars* (ein wenig) und *Liquid Kids* (fast permanent).

SOLISTEN UND COMEBACKS

Potentielle Serien kündigen sich bereits an — besonders auf dem Mega Drive: *Sonic the Hedgehog* z.B. beeindruckte durch sein originelles Debüt das Publikum und liegt nun jedem europäischen Mega Drive ab Werk bei. Der zweite Teil befindet sich bereits in der Fertigung. *Kid Chameleon* ist ein jugendlicher Held, der sich durch Aufnahme von bestimmten Extras in verschiedene Spielfiguren verwandeln kann. Ob trotz mittelmäßigem Einstand über einem Nachfolger gegrübelt wird?

Bisher ohne Fortsetzung geblieben sind die Steinzeit-und-Dschungel-Spiele *Toki* (für Mega Drive und Lynx), *Chuck Rock* (brandneu fürs Mega Drive) und *Joe & Mac*, das als *Caveman Ninja* auch für das NES erhältlich ist. Alle bieten guten Hüpfspiel-Durchschnitt; anspruchsvollere Spiele, die auch Adventureeinlagen verkraften, kommen so mit Titeln wie *Legend of the Mystical Ninja* (Konami/Super Nintendo) eher auf ihre Kosten. Originell ist auch *Actraiser*, eine schmackhafte Mischung aus Jump'n'Run und Strategiespiel im "Populous/Sim City"-Stil; der inoffizielle Nachfolger wurde jedoch als reines Actionrollenspiel gänzlich ohne Hüpfspieleinlagen konzipiert.

Auf 8-Bit-Systemen gibt es aufgrund längerer Marktpräsenz weniger potentielle Fortsetzungstäter als bereits "fertige" Serien. Beschenkt werden wir wahrscheinlich mit einer Fortsetzung zum Game-Boy-Titel *Batman* — der zweite Teil des Films läuft bekanntlich bald an. Auch die *Tiny Toon* haben das Potential für weitere Spiele. Auf Fortsetzungen zu Klassikern wie *Son Son 2*, *Chan & Chan* und *Legend of Hero Tonma* brauchen wir jedoch nicht zu hoffen.

VERWANDT UND VERSCHWÄGERT







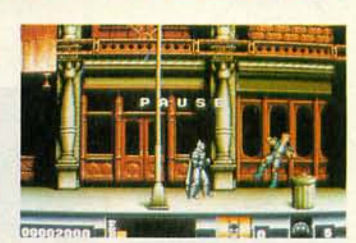


Bei vielen Hüpftiteln liegt das Augenmerk auf Action: "Super Contra" (Super Nintendo), "Altered Beast", "Turrican" oder "ESWAT" alle (Mega Drive)











(Noch) ohne Fortsetzung: "Kid Chameleon", "Sonic the Hedgehog" und "Batman" auf dem Mega Drive, sowie "Joe & Mac" und "Batman"

DIE EXTRAS

In Jump'n'Runs wimmelt es nur so vor Extras und Bonusgegenständen: Meistens fängt die Spielfigur nur mit ihren Beinen bewaffnet an und wehrt sich gegen die Gegner, indem sie ihnen einfach davonläuft. Der tödliche Hosenbodensprung (bekannt aus Castle of Illusion und Mario) ist als Standardausstattung ebenfalls verbreitet. Erst durch das Aufsammeln von Extras, die vom Gegner hinterlassen werden oder in Kisten versteckt sind, bekommen die meisten Heroen eine Schußwaffe an die Hand, mit der sie die Feinde auch auf größere Distanz wegputzen können. Ein anständiges Paar Markenturnschuhe findet sich ebenfalls in vielen Vertretern des Genres: Einmal angezogen, läuft man für eine bestimmte eine Zeit besonders schnell an den Gegnern vorbei. Ebenso gibt's Schutzschilde und Smart-Bombs, federnde Sprungstiefel, Flügel oder fahrbare Untersätze. Besonders gewiefte Helden haben eine Peitsche oder ein Lasso, womit sie sich herumschwingen können.

Alles andere fällt in die Sparte "innovativ": Marios kleiner Drachen Joshi ebenso, wie der Albinoschäferhund des Shadow Dancer. Wesentlich einfacher und trotzdem witzig ist der Saugnapf, den Donald in seinem Quackshot-Abenteuer auf dem Mega Drive verschießt.

Mega Man, Held in sechs Capcom-Abenteuern, erbeutet seine Extrawaffen wiederum im wahrsten Sinne des Wortes: Er schnappt sich die Ausrüstung überwundener Obermotze als Siegestrophäe.







Gute Ideen werden abgekupfert: Wie Mario vertreibt Mickey Mouse die Feinde mit dem Hosenboden. Daneben Tonma (PC-Engine), der sich gleichermaßen betätigt.



Eine andere Art der Nichtsnutz-Beseitigung: Hudsons Steinzeit-Hüpfknirps Bonk zermürbt die Feinde mit knochenhartem "Kopfstoß" (PC-Engine)



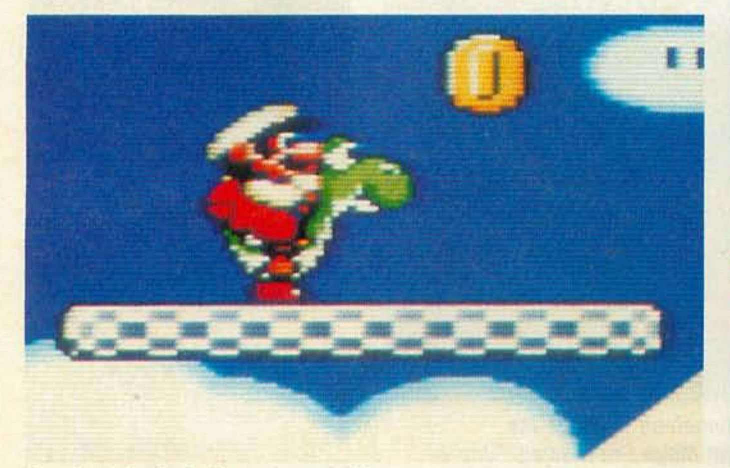








Dem schnöden Mammon erliegen auch Jump'n'Run-Helden: Ghouls'n'Ghosts-Ritter Alex Kidd, Hero Tonma, Wonderboy und Sonic beim Geldverdienen





Das japanische Softwarehaus NCS "entlieh" sich in "Dragon Egg" (PC-Engine) Marios Drachen Joshi

DANEBEN GESPRUNGEN

Neben den gelungenen Hüpfspielen gibt es ein riesiges Mittelfeld und ein paar besonders peinliche Nieten: Unglaublich geist- und witzlos ist z.B. der Auftritt des jungen Recken in *Dark Castle*, der sich durch langweilige und auffallend mies spielbare Level kämpft. Eine weitere Niete wurde fürs Mega Drive sogar auf CD gebannt: *Earnest Evans* vom Wolf Team könnt Ihr über Japan-Import auch auf Modul bekommen — falls Ihr mal wieder ein paar Mark zum Fenster hinauswerfen wollt. Fast mickriger präsentiert sich die komplett angetretene Umsetzungs-Riege des erfolgreichen Kinostreifens *Home Alone* (dt. Kevin — Allein zu Hause). Sowohl auf dem Game Boy als auch auf dem Super Nintendo macht das Spiel eine schockierend schlechte Figur.



Jump'n'Run-Versager: Das Billig-Jump'n'Run gibt's auch fürs Mega Drive

INSERENTENVERZEICHNIS

AUSBLICK

Brandaktuell sind dieses Jahr bereits die gelungenen Toon-Jump'n'Runs *Tom & Jerry* und *Tiny Toons* erschienen. Beide gibt's fürs NES. Auf dem Game Boy können Fans klassischer Hüpfspiele mit *Bill & Ted* vergnügliche Stunden erleben, Master-Besitzer spielen dagegen eine andere gut umgesetzte Lizenz: Segas *Asterix* ist bunt, gut durchdacht und hochmotivierend – hat jedoch nichts mit Konamis spektakulären Spielautomaten zu tun. Oceans *Super Hunchback* ist für den Game Boy bereits erschienen, auf das französische *Blues Brothers* müssen Besitzer des Handhelds jedoch noch warten. Weiterhin geplant: *Bart vs the World* (NES), *Prince of Persia* (Mega Drive, Super Nintendo), *Sonic the Hedgehog 2* (Mega Drive), *Little Mermaid* und *Super Ninja Boy* (beide Super Nintendo). Selbst die Fortsetzung von Super Mario Land auf dem Super Nintendo ist bereits angekündigt – es wird als erstes Spiel für das Nintendo-CD-ROM Anfang nächsten Jahres in Japan erscheinen.



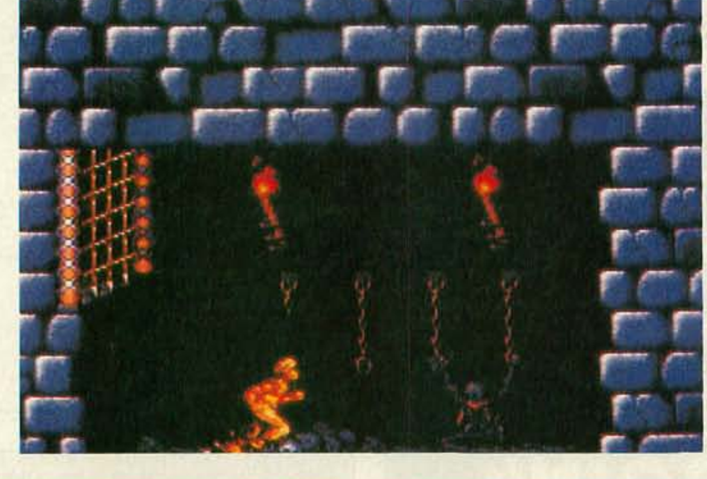


Double Bouble Seven: Das längste Sprite der Welt ist der Unterwasseragent James Pond. Nach dem Druck auf den richtigen Feuerknopf fährt er seinen Körper gehörig aus.



Eine's der besten NES-Hüpfspiele dieses Jahres, "Tom & Jerry"

Wunderschön animiert ist der Prinz aus Persien auf dem PC-Engine-CD-ROM und dem kleinen Game Boy. In Kürze soll es eine Mega-CD-Version und eine Super-Nintendo-Variante geben.

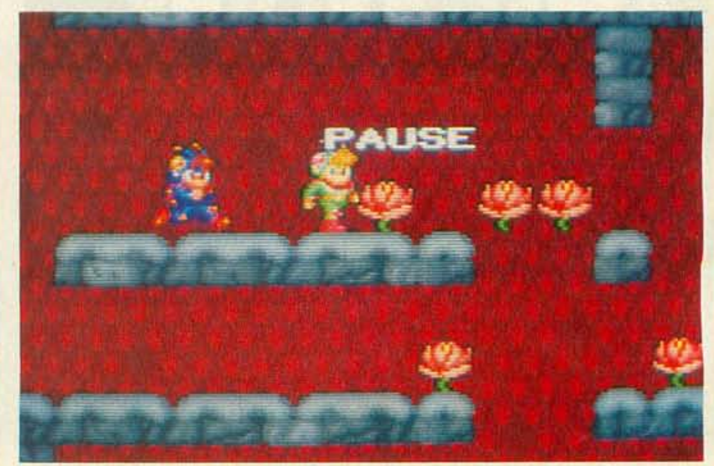


BESONDERE AUSZEICHNUNGEN

Bisher nur als Import erhältlich: Segas knallbuntes "Magical Troll"

Fast undurchspielbar erscheint das Spiel um den neuen Sega-Jump'n'Run-Helden "Kid Chameleon", der sich durch 100 Levels wurschteln muß – ohne Paßwort, ohne Batterie!







Bunter geht's nicht: "Blue's Journey" ist nicht nur ein sehr farbiges, sondern auch ziemlich vielseitiges Neo-Geo-Spiel.



Neu und gut für NES und Game Boy: die "Tiny Toons"





Jump'n'Run in der Gruselvilla. Die "Addams Family" gibt's für das Super Nintendo und den Game Boy

ENGINE-EREIGNISSE

Ihr überlegt Euch, eine PC-Engine zu kaufen? Neben der Vorstellung der aktuellen Spiele, geben wir Euch an dieser Stelle ein paar Tips, falls Ihr den Schritt in Import-Only-Gefilde wagen wollt.

Die PC-Engine, vom Halbleiterriesen NEC in Zusammenarbeit mit Hudson Soft entwickelt, ist immer noch eine der technisch besten Konsolen. In Hinsicht auf die Grafik hat die Engine z.B. dem Mega Drive einiges voraus und auch in Sachen Sound und Musik bietet das Mega Drive nicht viel mehr. Die Engine ist die einzige Konsole, die ein etabliertes CD-ROM-System mit großer Spielebibliothek besitzt. Viele der besten japanischen Videospiele gibt's bisher ausschließlich auf PC-Engine-CD. Vor allem im Actionbereich ist die Konsole (mit Titeln wie "R-Type", "Gate of Thunder" und "Gunhed") noch ungeschlagen. Videospieler, die erst jetzt auf die Importkonsole aufmerksam wurden, sollten jedoch wissen, daß viele Spitzenmodule hierzulande überhaupt nicht (mehr) erhältlich sind: "Gunhed", "PC-Kid", "Aero Blasters", "R-Type", "Bomber Man" oder "Parasol Stars" werdet Ihr außerhalb Japans (und teilweise selbst in Japan) vergeblich suchen – die Vorzeigemodule sind restlos vergriffen. Ob Ihr bereit seid, auf dem Gebrauchtmarkt Wucherpreise von 200 bis teils sogar 400 Mark für diese Titel zu zahlen, ist fraglich. Sicherlich erscheinen noch immer gute Spiele, viele der Hauptgründe für den Kauf einer PC-Engine werdet Ihr aber mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr bekommen. Alle Neueinsteiger sind natürlich herzlich willkommen im Club der Engine-Liebhaber, aber überlegt Euch diese Investition gut. Eine gesunde Portion Sammlertrieb und ein gewisses finanzielles Polster sollten auf jeden Fall vorhanden sein. Entscheidet Ihr Euch trotz der Hürden für den Kauf, kommt eigentlich nur eine Duo-Engine in Frage. Sie sieht nicht nur besser aus als die PC-Engine, sondern ist als Kombination aus dem Grundgerät und einem CD-ROM-Laufwerk wesentlich zukunftssicherer. Momentan erscheinen in Japan die passenden Spiele fast nur noch auf CD. Da auch aktuelle Software auf der Duo-Engine problemlos läuft, müßt Ihr nur auf Super-Grafx-Spiele verzichten – für diesen Engine-Verwandten gibt's jedoch weltweit nur sechs Titel.

Über NECs neue 32-Bit-Konsole haben wir nur wenig Neues in Erfahrung bringen können: Sie wird einen von Hudson entwickelten Custom-Chip (HuC62320), einen 32-Bit-RISC verwenden und wahrscheinlich ein eingebautes CD-Laufwerk besitzen. Damit sind die "Cards" passé. Leider wird das Wunderding nicht kompatibel zur PC-Engine sein, dafür aber überragende Grafik- (mit Hunderten von Sprites, Zoomen und Drehen) und Soundfähigkeiten besitzen. Im nächsten Monat verraten wir Euch mehr.

Für die gute alte PC-Engine hat sich in den vergangenen vier Wochen nicht allzuviel getan: Bevor Ihr die ausführlichen Tests zu "Star Parodier" und "Spriggan 2" lest, erst einmal ein paar Anmerkungen zu anderen CD-Titeln der letzen Monate:

Leider gibt's noch immer kein gutes Autorennen für die PC-Engine und auch **Road Spirits** kann daran nichts ändern. "Überflüssig" trifft's am besten: Selbst müde Rennumsetzungen wie das ältere "S.C.I." sind gegen die Neuheit echte Perlen. Genauso verhält es sich mit der nächsten Software-Frechheit, dem dreisten Fliegerspektakel **Hawk F-123**. Was hier alles *nicht* auf dem Bildschirm passiert, ist rekordverdächtig und macht den miesesten Ballerkrücken auf dem Super Nintendo gewaltige Konkurrenz. Nebenbei bemerkt stammt das Spiel von derselben Company, die uns Road Spirits bescherte. Weiter geht die endlose Suche nach guten Spielen – wir nähern uns einem positiveren Vertreter: **Makros 2036** ist nicht so schlecht wie Hawk, technisch sauber gemacht und auch spielerisch mit ein





NCSs Makros bietet solide Ballerkost



Optisch bietet Road Spirits hauptsächlich Himmel



Hawk F-123 gehört zu den schlechtesten Neuerscheinungen

paar angenehmen Details verziert. Wenn man sich allerdings die große Masse der guten Ballerspiele vor Augen hält, landet auch Makros schnell auf dem Haufen der wenig gespielten Eintagsfliegen; so ist's nur hartnäckigen Spielern zu empfehlen. Abgerundet wird dieser Reigen durch ein Spiel, das zumindest ein gewisses Potential gehabt hätte, war doch an der Entwicklung von **Terraformig** "Blade Runner"-Designer Syd Mead beteiligt. Dessen Pixelgebilde waren jedoch anscheinend so teuer, daß sich die verantwortliche Firma Right Stuff nur ein Hintergrundbild pro Level leisten konnte. Die jeweilige Landschaft scrollt dann Bildschirm um Bildschirm am ermüdeten Auge des Betrachters vorbei. Auch die einfallslosen Extrawaffen und die abgedroschenen Gegnerformationen verhindern, daß Terraforming jemals einem staunenden Freund und Videospielkollegen vorgeführt wird.

Wenn Ihr Softwarenachschub braucht oder Euch für eine Duo-Engine interessiert, könnt Ihr Euch an Galaxy in München wenden. Nach wie vor sind dort die aktuellen Modul- und CD-Neuheiten verfügbar. Auch der Fantastic-Versand in Kaufbeuren importiert seit neuestem Engine-Software.

Spriggan 2

Gespannt warteten wir auch auf die Fortsetzung eines der besten PC-Engine-Ballerspiele; jetzt endlich erschien der zweite Teil zur Megaknallerei Spriggan. Leider entpuppt sich der Titel schnell als Enttäuschung: Bei ihrem ersten Horizontal-Ballerspiel haben Compile fast alles falsch gemacht – nur technisch ist's akzeptabel. So enttäuscht die mittelmäßige Grafik, die schon nach kurzer Zeit Langeweile aufkommen läßt. Ist man über diesen Dämpfer hinweg, bemerkt man die verhunzte Spielbarkeit. Spriggan 2 ist an Unübersichtlichkeit und Hektik kaum noch zu überbieten. Flüssiges Fliegen und Ballern ist unmöglich, da man sich konfus von allen Seiten heranfliegenden Gegnerscharen erwehren muß. Die Tatsache, daß Ihr Euch um 180› umdrehen dürft, macht die Aufgabe nicht leichter, sondern sorgt nur für zusätzliche Verwirrung. Aufgerüstet werdet Ihr nur durch Rüstungen, die Ihr am Ende eines Levels erhaltet. Die Fähigkeiten, die Euch dieser Panzer verleiht, könnt Ihr jedoch getrost vergessen. Während eines Levels gibt's dafür überhaupt keine hilfreiche Sonderausstattung.

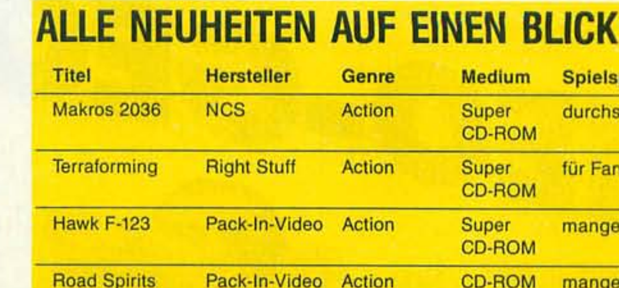
Sinnlose Einblendungen während der heißesten Action unterbrechen den Spielfluß zudem ständig. Diese Bildchen könnt Ihr vor dem Spiel abschalten – warum wurde solcher Quatsch eigentlich mühevoll ins Programm installiert? Die letzten zwei Levels sind schließlich ganz gut gemacht und retten das lieblos präsentierte Spiel vor einem Totalverriß. Schade um den guten Ruf der Kultentwickler Compile – hoffentlich fällt ihr nächstes CD-Experiment (ein neues "Aleste" für das Sega-CD-ROM) wieder besser aus.



Langer Laser, aber nicht mehr: Spriggan 2 enttäuscht

Star Parodier

Endlich ist Hudson/Kanekos langerwarteter Parodius-Verschnitt im "Super Star Soldier"-Stil erschienen. Vorneweg: Es erfüllt selbst die überspanntesten Erwartungen darbender PC-Engine-Freaks. Eingestimmt durch eine herrlich witzige und mit technischen Gags gespickte Vorgeschichte ballert Ihr Euch durch acht Levels voller Ideen. Alle bekannten Ballerspiele (und einige Titel aus anderen Genres) werden clever parodiert; die präsentierten altbekannten Ideen machen im neuen Witzgewand gleich noch einmal soviel Spaß. Der durchgeknallte Einfall, einen riesigen Bomber Man als Endgegner antreten zu lassen, ist göttlich und verdient einen Software-Oscar. Am Anfang des Spiels könnt Ihr übrigens zwischen einer PC-Engine, einem Raumschiff und einem Mini-Bomber-Man als Helden wählen. Ansonsten geht's ab wie beim guten alten Super Star Soldier: Das Aufrüsten der Waffen erfolgt über entsprechende Symbole, die Rücksetzpunkte muß man sich mühsam erballern. Star Parodier ist technisch und spielerisch ein absolutes Muß, einziges Manko bleibt jedoch: Es ist zu einfach und deswegen schnell durchgespielt.



ALLE NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

Titel	Hersteller	Genre	Medium	Spielspaß
Makros 2036	NCS	Action	Super CD-ROM	durchschnittlich
Terraforming	Right Stuff	Action	Super CD-ROM	für Fans
Hawk F-123	Pack-In-Video	Action	Super CD-ROM	mangelhaft
Road Spirits	Pack-In-Video	Action	CD-ROM	mangelhaft
Spriggan Mark 2	Naxat	Action	Super CD-ROM	für Fans
Star Parodier	Hudson	Action	Super CD-ROM	hervorragend

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.



Laßt Euch von der niedlichen Grafik nicht täuschen: Hier wird ausschließlich geballert.



Ungewöhnlichere Fluggefährte gab's selten

Die Feen-Uhr zeigt nicht nur die Zeit

NEWS

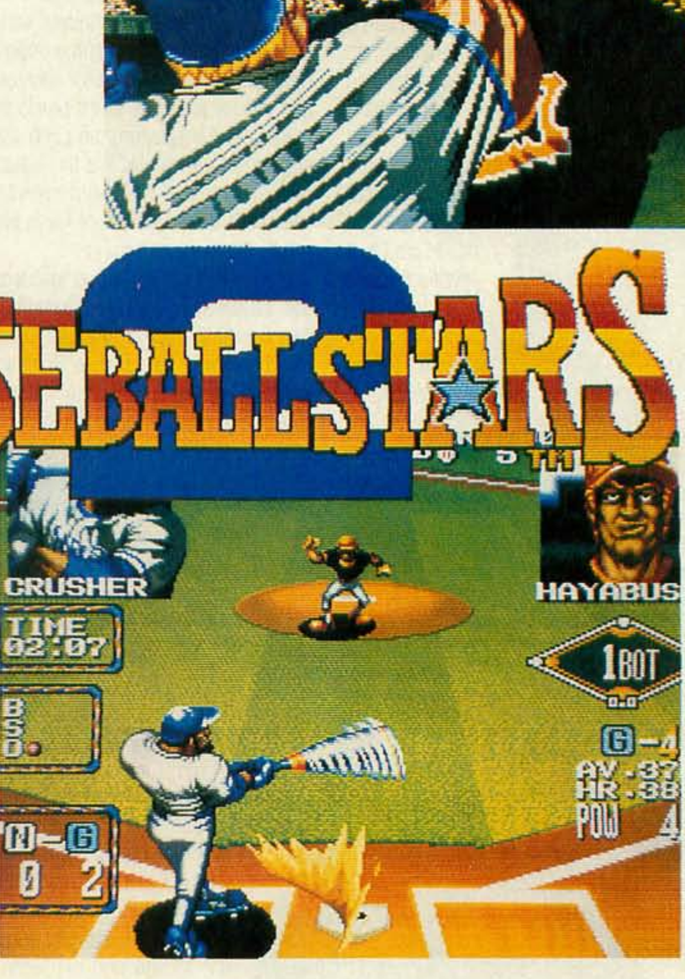
NEO-GEO

Sommerflaute oder Anfang vom Ende? In den letzten Wochen erschienen nur zwei Module für das Neo Geo. So bleibt uns Raum, um Euch ein paar angekündigte Titel vorzustellen.

Zwar sollen (laut offiziellen Angaben) jeden Monat zwei neue Spiele erscheinen, doch glaubt man kaum, daß SNK die noch vor ein paar Wochen gemachten Versprechen einhalten kann. Zwei Module pro Monat wirft SNK *traditionell im* Doppelpack auf den Markt. Das hat sich geändert, seit M&B den offiziellen Vertrieb übernahm; trotzdem kam nach den letzten Titeln, angeführt vom 45-MBit-Mega-Shooter "Last Resort" (das stellten wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vor), nur der Nachfolger des 1990 veröffentlichten "Baseballstars Professional" und **Ninja Commando** des Fremdherstellers Alpha Denshi auf den Markt.

Im Gegensatz zum inoffiziellen Nachfolger "Super Baseball 2020" von SNK/Pallas hat bei **Baseballstars Professional 2** SNK selbst die Hände im Spiel. Wir durften uns dieses und andere Spiele schon vorab ansehen. Wie beim "alten" Baseball hat der ambitionierte Möchtegernprofi zu Beginn sechs verschiedene neue Mannschaften zur Auswahl. Mit Eurem Team könnt Ihr entweder im "Championship"-Modus antreten (15 Spiele bis zum Finale) oder gegen einen Freund eine Runde Baseball spielen. Im Anschluß daran tritt ein interessantes *Feature auf*, das man bei "Baseballstars" vermißte: Anfänger lassen sich das Spiel dank "Auto Operation" (dem Computer ist die Kontrolle über alle Spieler außer dem eigenen übertragen) erleichtern, Profis bekommen mit "Manual Operation" mehr zu knabbern. Hier kümmert Ihr Euch per Joystick um die Bewegung aller Spieler. Die Steuerung ist identisch mit der der beiden Vorgänger-Spiele — Veteranen fällt der Umstieg deshalb leicht.

Zum Spielablauf: Da Bewährtes selten verändert wird, hat sich SNK auf kleinere Pixel-Liftings beschränkt. Vor jedem Schlag wird der Batter vergrö-



Rauhe Burschen schwingen bei "Baseballstars 2" die "Keule" — Meinungsverschiedenheiten (siehe oben) inbegriffen

ßert dargestellt, dann sein Konterfei in die obere Ecke gezoomt, schließlich bezieht er selbst am Schlagmal Aufstellung. In der anderen Bildschirmecke befindet sich das Porträt des Pitchers (fördert die zwischenmenschliche Verständigung). Genauso liebevoll stellen sich die Animationen dar: Anläßlich des dritten Teils sind alle Spielfiguren gehörig gewachsen. Auch die Zwischensequenzen (z.B. Catch-Out wie bei "Baseball 2020") sehen nun wesentlich beeindruckender aus. Nach einem Schlag seht Ihr über gut zwei Drittel des Bildschirms das Spielfeld, während unten bereits der Spieler zum nächsten Mal spurtet. Natürlich gibt's auch beim Nachfolger des "sprechenden" Baseball-Moduls den beliebten Kommentator, der sich diesmal jedoch etwas zurückhält. Dafür knallt die Musik hektisch aus den Lautsprechern. "Baseballstars 2" ist kein absoluter Hit (wie der Vorspann vermuten läßt), verbindet aber doch die Vorzüge von "Super Baseball 2020" und des Vorgängers. Der Spielablauf ist flüssiger (Umblendungen, keine Warterei), die Grafik ist "menschlicher". Im gleichen Atemzug sei "Ninja Commando" erwähnt, das ebenfalls bereits erhältlich ist. Alpha Denshi präsentiert damit den (inoffiziellen) Nachfolger vom wenig begeisternden Beat'em Up "Ninja Combat". Glücklicherweise wurden nicht nur neue Hintergründe gezeichnet, sondern ein vollkommen neues Spielkonzept entwickelt: Gescrollt wird jetzt von unten nach oben, so daß das Spiel nun wie eine moderne "Ikari Warriors"-Version wirkt. Dieser Clone eines indizierten Söldnerdramas stammte übrigens von SNK...

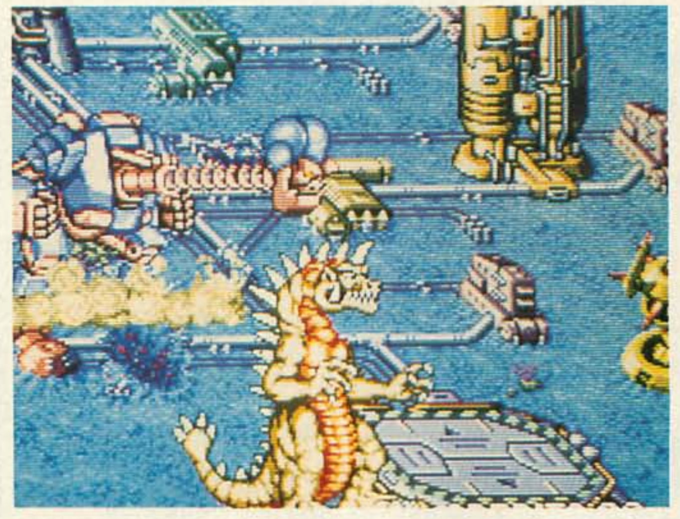
Ihr lauft mit ein bis zwei Figuren den Bildschirm "hinauf" und ballert auf alles, was sich rührt — auf Feinde und diverse Gegenstände. Letztere geben unter Beschuß oft eine Extrawaffe oder Special-Items frei, mit denen Ihr über den C-Feuerknopf kernig aufräumt. Der "Ninja Trick" verwandelt Euren Helden in einen feuerspeienden Drachen, der über den Bildschirm saust, einen Riesen (die Spielfigur wird gezoomt), der in alle Richtungen schießt oder in einen zähnefletschenden Tiger. Ziel ist's, die Festung der Mars Corporation zu erreichen (dort spielt ein Wissenschaftler





verrückt) und nebenbei noch einige Monster und Endgegner zu plätten. Technisch macht Alphas neustes Spiel gar keine schlechte Figur, auch wenn Spielfiguren, Geräusche, sowie Waffen stark an "Ninja Combat" erinnern und teilweise aus diesem entnommen wurden. Leider ist der Spielablauf von Ninja Commando nicht *viel* abwechslungsreicher als der des Vorgängers. Wer "Ikari Warriors" mag und auf eine Umsetzung wartet, wird Ninja Commando trotz anderem Ambiente mögen; martialische Super-Söldner gibt's in diesem Spiel keine. Anzumerken bleibt, daß Hersteller Alpha beim Spielelementeklauen auch vor dem Sound nicht halt machte. In Ninja Commando gibt's Geräusche, die Euch schon bei "Sengoku" entgegenklangen. Außerdem ist die Sprachausgabe in feinstem japanisch.

Noch etwas warten müssen wir auf **Andro Dunos** von Visco. Visco ist den Spielhallenfans besonders durch die Beteiligung an Jaleco's "Cisco Heat"-Automaten (haben wir vor kurzem in unserem Schwestermagazin *POWER PLAY* verlost) bekannt. Ansonsten haben die Jungs bislang noch nichts Weltbewegendes auf den Markt gebracht. Auch "Andro Dunos" sieht nicht so aus als könnte es für Visco spielerische Lorbeeren ernten: Dort mutet es wie ein brauchbarer "Hellfire"-Verschnitt an, uns sieht es so eher nach einer Mega-Drive-Ballerei als nach einem brandneuen NEO-GEO-Titel aus. Kaum zu glauben, aber mit so kleinen Sprites, winzigen Sparexplosionen, den üblichen Extras (vier fest installierte Waffen lassen sich wie bei "Hellfire" umschalten), mittelgroßen Endgegnern und gerade noch erträglicher Musik kann man keinen verwöhnten "Last Resort"-Profi locken. Es scheint so, als hätte Visco "Andro Dunos" schon als Flop konzipiert. Erfreulicher sieht **Viewpoint** aus: Die ungewöhnliche Ballerei erscheint zwar erst in ein paar Wochen, trotzdem wagen wir einen exklusiven Blick auf diesen gelungenen "Zaxxon"-Verschnitt.





***Testen wir in der nächsten VIDEO GAMES*: "King of Monsters 2"...**

Das Spielgeschehen wird wie bei genanntem 3-D-Klassiker von schrägoben dargestellt. Ihr fliegt mit Eurem Raumflitzer über eine "Landschaft" (oder das, was die Zukunft davon übrig gelassen hat), weicht Mauern und anderen Hindernissen aus und versucht, keinen Feind oder Geschützturm unversehrt zu lassen. Im Gegensatz zu Zaxxon könnt Ihr nur nach links und rechts steuern, dafür gibt's viele Extras und einen Super-Beam-Schuß. Jeder Level bietet Neues: Geht es im ersten Teil des Anfangslevels noch um das obligatorische, waffengespickte Riesenraumschiff, begegnet man schon im zweiten Teil sehr ungewöhnlichen Feinden: Rollende Zahnräder bedrohen Euch, Schlangen tauchen aus Löchern auf und selbst Wesen, die man zuletzt in Marble Madness sichtete, wollen Euch an die Pelle. In der folgenden "Area" geht's dann noch abgedrehter zur Sache: Aus einem großen See springen Fische, Seeschlangen überfallen Euch hinterrücks, Quallen und fliegende Fische attackieren von vorne — sogar friedliche Wasserblumen erwachen zu Leben und eröffnen das Feuer. Es kommt noch besser: Dank Innovationsbereitschaft des Programmiererteams Sammy, werden alle großen Objekte in Vektor-orientierter 3-D-Grafik gezeigt, was dem Flair das Spiels guttut. So ist die Darstellung riesiger und säuberlich ausgearbeiteter Endgegner (schon im zweiten und dritten Level grandios erdacht, gezeichnet und animiert) kein Problem. Die Grafik von Viewpoint ist hervorragend, Ideen sind reichlich vorhanden, nur die Musik dürfte sich in den letzten Tagen der Entwicklungsphase noch verbessern — unsere Demoversion bot lediglich einige Disco-*Samples*. *Viewpoint* ist ein Hit-Anwärter — ob unsere hohen Erwartungen erfüllt werden, verraten wir Euch in der nächsten *VIDEO GAMES*.

Dort werdet Ihr auch einiges über **Sengoku 2** und **King of Monsters 2** erfahren. Außerdem warten wir auf die ersten Bilder oder Demos von **Art of Fighting**, dem angeblichen "Street Fighter 2". Geplant sind auch eine neue Tennis- sowie eine konventionelle Fußballsimulation.

ANDREAS KNAUF

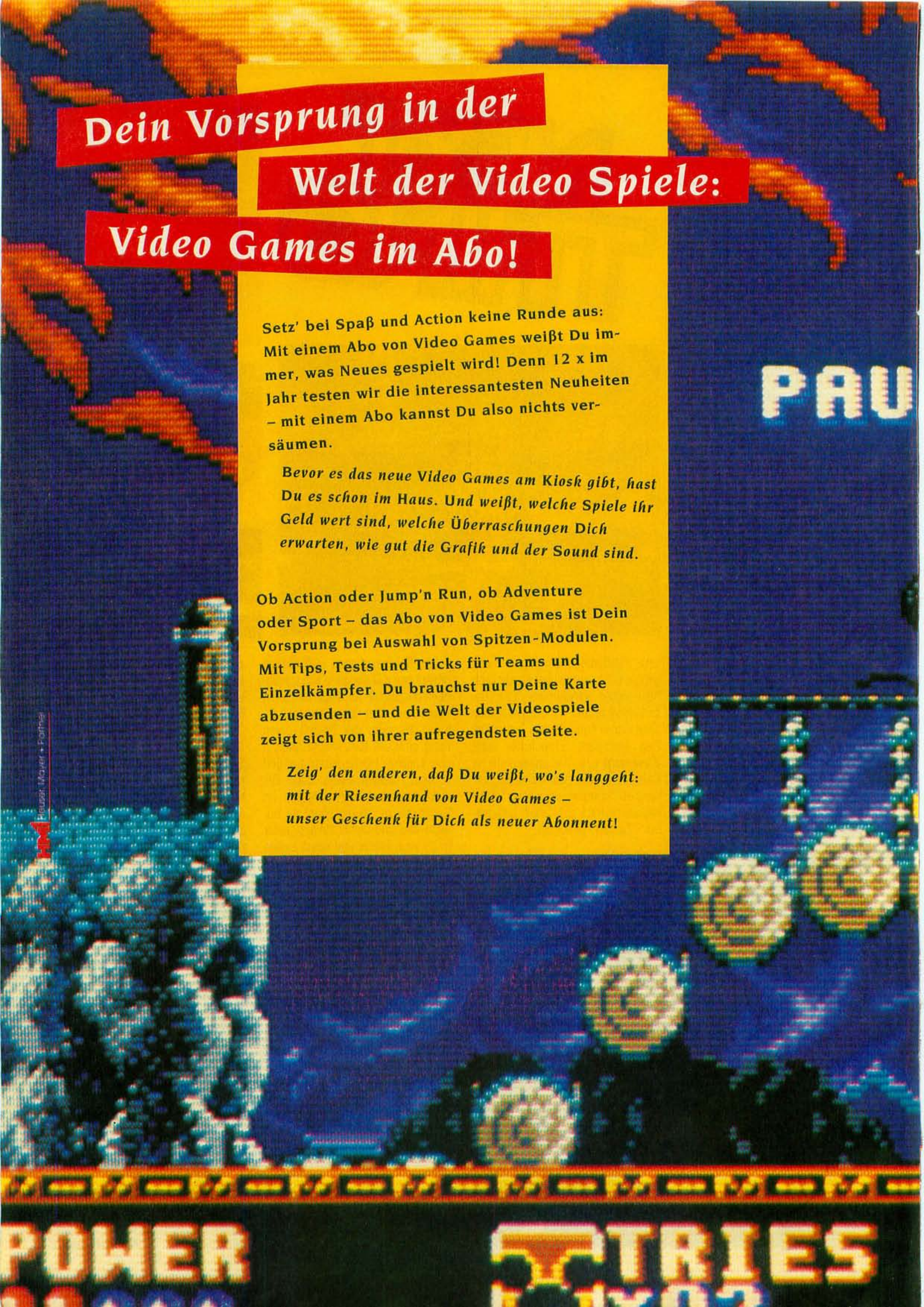




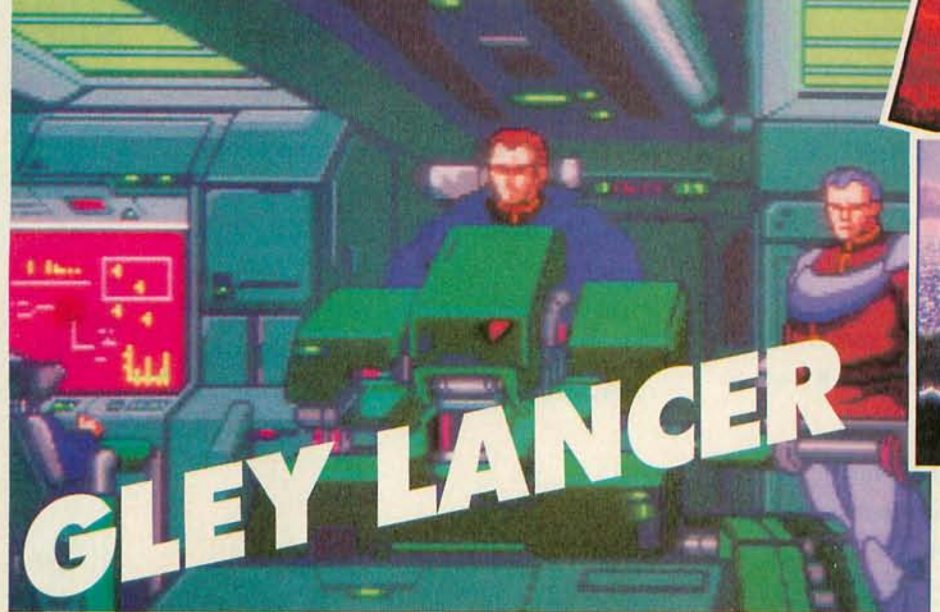
...und den zweiten Teil von "Sengoku", in dem kräftig weitergeknüppelt werden darf

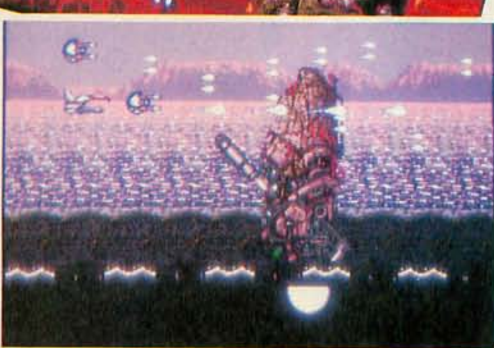
Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Baseballstars Professional 2	Sport	SNK	durchschnittlich
Ninja Commando	Action	Alpha Denshi	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft


Dein Vorsprung in der
Welt der Video Spiele:
Video Games im Abo!
Setz' bei Spaß und Action keine Runde aus: Mit einem Abo von Video Games weißt Du immer, was Neues gespielt wird! Denn 12 x im Jahr testen wir die interessantesten Neuheiten – mit einem Abo kannst Du also nichts versäumen.
Bevor es das neue Video Games am Kiosk gibt, hast Du es schon im Haus. Und weißt, welche Spiele ihr Geld wert sind, welche Überraschungen Dich erwarten, wie gut die Grafik und der Sound sind.
Ob Action oder Jump'n Run, ob Adventure oder Sport – das Abo von Video Games ist Dein Vorsprung bei Auswahl von Spitzen-Modulen. Mit Tips, Tests und Tricks für Teams und Einzelkämpfer. Du brauchst nur Deine Karte abzusenden – und die Welt der Videospiele zeigt sich von ihrer aufregendsten Seite.
Zeig' den anderen, daß Du weißt, wo's langgeht: mit der Riesenhand von Video Games – unser Geschenk für Dich als neuer Abonnent!
POWER
TRIES


Deine Abo-Vorteile:
Im Abo kosten 12 Hefte nur DM 33,-!
Dein Geschenk als neuer Abonnent: die Riesenhand.
Jedes neue Video Games ist bei Dir zu Hause, bevor es am Kiosk zu haben ist.
Du kannst kein Heft mehr versäumen – und keine Super-Neuheit mehr verpassen.
Du weißt, welche Spiele ihr Geld wert sind – und welche nicht.
Widerrufsrecht: Die Abo-Vereinbarung kannst Du innerhalb von 8 Tagen beim VIDEO GAMES Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ist die Karte schon weg?
Anruf genügt: Tel. (07132) 385 263
Fax (07132) 65 63
Alles im Griff!
VIDEO GAMES
Hand drauf: Video Games im Abo
heißt das ganze Jahr mehr Spaß für
weniger Geld. Karte genügt!
SCORE





Ein harter Kern, in bonbonfarbener Verpackung: NCSs neuestes Ballerspektakel Gley Lancer

Nach den Hits der Mega-Drive-Anfangszeit warteten Ballerspieler im letzten Jahr vergeblich auf brandneuen Action-Nachschub. Nach den älteren Spielen "Gynoug" und "Hellfire" läßt NCS nun den dritten Ballerhelden starten.

Der japanische Hersteller NCS hat sich in den letzten Jahren vom Winz-Entwickler zu einem bedeutenden Spielelieferanten entwickelt — für nahezu alle Systeme wurden Action-, Tüftel- und Geschicklichkeitsspiele ausgeliefert. Die meisten Produkte kamen nur über Importkanäle in unsere Lande oder aber mit dicker Verspätung: Die beiden hervorragenden Ballerspiele Gynoug und Hellfire haben Insider schon vor gut einem Jahr durchgespielt, offiziell kamen sie jedoch erst vor ein paar Monaten auf den deutschen Markt. Den größten Hit des Softwarehauses, das fulminante Strategieepos "Longraiser", sucht man in Kaufhäusern bis heute vergeblich. Die Japanovariante kam vor einem Jahr in geringen Stückzahlen nach Deutschland und war sofort vergriffen. Frühjahr 1992 gab's dann noch mal einen Nachschlag in Form der übersetzten US-Variante "Warsong".

Ob's dem neuesten NCS-Produkt ähnlich gehen wird, oder ob's Sega of Europe ins Vertriebsprogramm aufnimmt, ist noch nicht bekannt. Denn die Ballerei im Hellfire-Stil *Gley Lancer* ist gerade erst in japanischen Spielelabors fertiggestellt worden. Wir konnten das Produkt bereits anspielen.

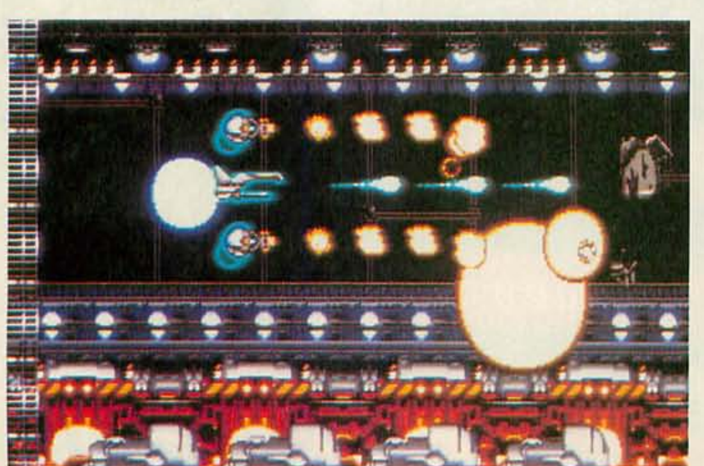
Ihr steuert einen konventionellen Raumgleiter, der durch eine Menge spektakulärer Extras aufgepeppt werden kann. Ein halbes Dutzend Levels wartet auf Euren Auftritt. Natürlich ist jeder grafisch und inhaltlich anders gehalten; Ihr durchfliegt Höhlenwelten, vorbei an Wolkenfestungen und ballert in waffenstarrenden Technostädten. Neben der bombastischen Grafik ist vor allem das Extrawaffensystem bemerkenswert: Euch begleiten aufrüstbare Satelliten, die Ihr wahlweise selber steuert oder auf Automatik stellt. Die Dinger sind voll beweglich, ballern in alle Richtungen oder ziehen schützend Kreise um Euren Raumjäger. Daß Ihr daneben auch eine aufrüstbare Bordkanone installiert habt, versteht sich von selbst.

Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist Grey Lancer zumindest in Japan schon erhältlich. Fach- und Importhändler dürften zu diesem Zeitpunkt ebenfalls schon ein paar Exemplare auf Lager haben. Darbende Ballerprofis sollten nach diesem NCS-Titel Ausschau halten.

WINNIE FORSTER



Ausgefeilte Extrawaffen sind eine Spezialität von Gley Lancer



Ähnlichkeiten zum Vorgänger Hellfire sind nicht zu übersehen





PRINCE OF PERSIA

Ebenfalls unter dem NCS-Banner erscheint in Japan die Super-Nintendo-Version des Computerspielklassikers "Prince of Persia". Das Spiel um einen hochwohlgeborenen Helden, der sich durch düstere Keller- und Kerkergewölbe ins oberste Stockwerk eines Sultanpalastes schmuggelt, steht momentan kurz vor der Fertigstellung. Vor allem die Animation des Helden sorgte weltweit für Aufsehen: Der amerikanische Programmierer Jordan Mechner untersuchte die Bewegungsabläufe beim Laufen, Klettern, Fechten und Springen anhand lebender Modelle, bevor er seine Prince-of-Persia-Sprites schuf. Für den Sprung auf Nintendos 16-Biter wurde die Grafik vom japanischen Arsys-Team aufgeppt und um ein paar Farben bereichert. Läuft alles nach Plan, werden wir bald die aufwendigste Version des beliebten Hüpfspiels in den Händen halten.

Hits

Video Games

Quellenangaben für die Hitparaden: Game Boy (Flashpoint) • Super NES (CWM) • NES (Theo Kranz) • Mega Drive (CWM) • Master System (Theo Kranz) • Game Gear (Flashpoint) • Lynx (Atari) • USA (Famicom Magazine) • England (CTW) • Video Games (Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in den bisherigen Video-Games-Ausgaben die höchsten Spielspaß-Wertungen erzielten.)

VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Super Mario Bros. 3	NES
2	⇨	Super Mario World	Super NES
3	⇧	Lemmings	Super NES
4	⇩	EA Hockey	Mega Drive
5	⇩	Super Formation Soccer	Super NES
6	⇩	Zelda 3	Super NES
7	⇩	War Song	Mega Drive
8	⇩	Populos	Master System
9	⇩	Probotector	NES
10	⇩	Final Fantasy 2	Super NES

SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Super Aleste	Compile
2	⇩	The Addams Family	Ocean
3	⇨	Final Fantasy Legend	Square
4	⇩	Super Adventure Island	Hudson
5	⇩	Exhaust Heat	Seta

GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Sonic the Hedgehog	Sega
2	⇨	Castle of Illusion	Sega
3	⇧	Crystal Warriors	Sega
4	⇩	Lucky Dime Capers	Sega
5	⇧	Leader Bord Golf	Sega

ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Desert Strike	Mega Drive
2	⇧	Sonic the Hedgehog	Mega Drive
3	⇧	Super Mario Land	Game Boy
4	⇧	Super Kick Off	Master System
5	⇩	Chip´n Dale	NES

MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Asterix	Sega
2	⇧	Lucky Dime Capers	Sega
3	⇩	Sonic, the Hedgehog	Sega
4	⇨	Castle of Illusion	Sega
5	⇨	Super Kick Off	Sega

USA

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Super Mario World	Super NES
2	⇧	F-Zero	Super NES
3	⇧	Final Fantasy 2	Super NES
4	⇩	Castlevania 4	Super NES
5	⇧	Waialae Country Club	Super NES

MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Desert Strike	Electronic Arts
2	⇨	Wonderboy 5	Sega
3	⇩	Kid Chameleon	Sega
4	⇩	Quackshot	Sega
5	⇧	EA Hockey	Sega

GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Mega Man 2	Capcom
2	⇧	Adventure Island	Hudson
3	⇩	Battletoads	Tradewest
4	⇧	Bugs Bunny 2	Kemco
5	⇧	Micky´s Dangerous Chase	Capcom

LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	California Games	Atari
2	⇩	Checkered Flag	Atari
3	⇧	Roadblaster	Atari
4	⇧	Turbo Sub	Atari
5	⇧	Hard Drivin´	Atari

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Mega Man 3	Nintendo
2	⇩	Little Nemo	Nintendo
3	⇧	Star Wars	Allan
4	⇧	Maniac Mansion	Yeno
5	⇩	North & South	Yeno

KONSOLENKOMMANDO



Wer sind diese Verrückten, die ihre Nächte lieber vor dem Joypad als in der gemütlichen Kneipe um die Ecke verbringen? Die ihr Privatvermögen für Game-Boy-Module verpulverten und nun als Verlagssklaven und Testpieler auf Lebenszeit in dunklen Kellerräumen dahinvegetieren? Da Ihr kaum Gelegenheit habt, sie einmal außerhalb ihrer Testzellen zu erleben, stellen wir Euch die Konsolenfreaks der *VIDEO GAMES* auf diesen Seiten vor. Ohne Porträt blieben unsere beiden Korrespondenten: Neben **Francois "Banana-San" Hermellin**, unserem Mann in Tokyo, versorgt uns **Eva Hoogh** aus dem hohen Norden mit News und kompetenten Tests. Sie ist seit Jahren in der Branche tätig und hat schon so gut wie jedem Rollenspiel-Obermotz Manieren beigebracht. Mit viel Erfahrung und einer gehörigen Portion weiblicher Intuition testet sie neben Rollenspielen auch Adventure- und Tüftelmodule — nur Weltraumballereien kann sie nicht ausstehen.

Systeme: alle

Julian Eggebrecht: Julian ist als Entwickler und Projektleiter seit Ende der 80er Jahre in der Branche tätig und einer der wenigen Deutschen, die sowohl auf ein Super-Nintendo- als auch ein Mega-Drive-Entwicklungssystem zurückgreifen können. Technik ist für ihn das ein und alles — kein noch so dezentes Ruckeln entgeht seinem Auge, kein Flackern bleibt unter seinem erbamungslosen Blick unbemerkt. Witz und Gags dürfen im Spiel jedoch nicht fehlen: Neben fulminanten Ballerorgien schwört Julian — der sich die meisten seiner Lieblingsmodule direkt aus den Staaten importierte — unter anderem auf Nintendos Mario-Serie und die Abenteuer des PC-Engine-Neandertalsers Bonk.

Syteme: alle

Michael Paul: Unser neuer Mann wählte beim Umzug nach Bayern die Einsamkeit. Knapp vierzig Kilometer östlich von München fand er, der noch vor kurzem im Staate New York weilte, dort ein neues Zuhause, wo sich Milchkuh und Bierbrauer gute Nacht sagen. Der Videospiel-Einsiedler ist aber auch fernab jeglicher Zivilisation gut ausgestattet: Neo Geo, Mega Drive, Game Boy und seinen Baseball-Handschuh brachte der ehemalige Platinenhändler aus der Heimat Köln mit nach Bayern, über den Kauf eines Dolby-Surround-Systems und einer Waschmaschine zerbricht er sich nun den Kopf (und bald auch das Sparschwein). Einen Baseballclub fand der fanatische Anhänger dieser exklusiven Sportart sogar in der oberbayrischen Wildnis bereits am Tag der Ankunft.

Systeme: Neo Geo, Mega Drive, Game Boy

Jan Barysch: Der personifizierte Elektro-Wartungsdienst zieht den Schraubenzieher schneller als sein Schatten. Hat's irgendwo eine Kabel zerlegt oder einen Monitor geschossen, zaubert er aus seinen Taschen und Gürtelbehältern im Sekundenbruchteil das richtige Werkzeug. Keine Abdeckung und kein Schutzgehäuse ist vor ihm sicher — erst wenn die nackte Platine unter seinem Lötkolben schmort, zeigt sich der Ansatz eines Lächelns auf seinem Gesicht. Jan lief schon als Zehnjähriger mit LCD-Spielen und Space-Inavders-Digital-Uhr durch den Schulhof, nach C-64 und Amiga schwört er nun ausschließlich auf Konsolen.

Systeme: Mega Drive, Game Boy, Super Nintendo

Stephan Engelhardt: Stephan ist neben Videospielen hauptsächlich mit seinem Philosphiestudium beschäftigt und verdiente sich während eines abenteuerlichen Indientrips seine ersten spirituellen Sporen. Selbstverständlich liebt er Denk-, Rollen und Abenteuerspiele. Beim Testen legt er Wert auf Story, Atmosphäre und Inhalt, Spielhandlungen werden auf ihre moralische Aussage abgeklopft, Bildschirmknobeleien auf Komplexität und Idee — wer Spiele nach solch ungewöhnlichen Kriterien beurteilt, hat während einer hitzigen *Wertungs*konferenz natürlich einen schwierigen Stand. Idealist Stefan läßt sich davon aber nicht beirren. Als leidenschaftlicher Anhänger des fernöstlichen Brettspiels Go schreibt er nebenbei und ehrenamtlich eine Kolumne für das Zentralorgan des deutschen Go-Verbandes.

Systeme: Mega Drive, Game Boy, Master System, NES



Andreas Knauf ist schon vor geraumer Zeit in eine andere Sphäre abgedriftet: Der Spielautomaten- und CD-Freak greift nur dann freiwillig zum Joypad, wenn sich mehr als 25600 Farben auf dem Bildschirm tummeln und Donner-Sound die Raumklangboxen wackeln läßt. NES, Master System und Game Boy gehören für diesen gefährlichen Ignoranten zum alten Eisen: Am liebsten knackt er aktuelle Neo-Geo-Spiele oder rare CD-Produkte für die PC-Engine. Beinahe im Alleingang brachte er bisher das renommierte Konsolen-Fanzine "Gamble" auf den Markt — jetzt diskutiert er sich als *VIDEO GAMES*-Redaktionsmitglied mit ähnlich abgedrehten Freaks den Kopf heiß.
Syteme: Automaten, Neo Geo, PC-Engine-CD, Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear und Game Boy

Michael Hengst: Der Schrecken aller Rollenspielfieslinge fühlt sich in finsteren Dungeons und berüchtigten Fantasy-Einöden am wohlsten: So gut wie jedes Rollenspiel, egal ob von Sega oder Nintendo, in 8- oder 16-Bit, auf Modul oder CD, wurde von ihm bis auf die letzte Schatztruhe ausgeplündert. Mit den amerikanischen Erfindern der rennomierten Wizadry-Serie steht er auf Du und Du, mit dem Rest der Spielwelt ist er über seinen High-End-PC vernetzt. Daneben spielt der Science-Fiction- und Fantasy-Fan auf dem 486er Flugsimulationen oder läßt sich von Laser-Videos und Raumklangsystemen verwöhnen.
Systeme: alle

Winnie Forster: Die Nummer zwei an Bord der *VIDEO GAMES* testet seit zwei Jahren fürs Schwestermagazin *POWER PLAY*. Er sammelt Comics, Bücher und CDs, verkriecht sich in seltenen Spielpausen unter einen Kopfhörer (Jazz und Metal) und versucht sich seit einigen Monaten verbissen an der japanischen Sprache. Auf dem Super Nintendo läuft meist "Super Contra", während im Modulschacht des Mega Drive das hierzulande unbekannte Import-Strategie-Spiel "Advanced Military Commander" seit geraumer Zeit festgewachsen ist.
Systeme: Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy

Martin Gaksch: Hauptprozessor der *VIDEO GAMES* und des Schwestermagazins *POWER PLAY* und Befehlshaber über ein Dutzend Sprite-süchtiger Joypad-Künstler. Hatte die erste Erleuchtung vor über zehn Jahren mit einem "Pong" und traf in "Ms. Pac-Man" seine erste Liebe. Daheim residiert er zwischen Laser-Disc-Spielern, 16-Bit-Konsolen und Raumklangsystemen — am liebsten mit Duzfreund Mario, Segas Prügelkünstler Shinobi oder besonders begabten Bildschirmsportlern. Im Keller vermuten enge Vertraute hingegen ein ausladenes Videospielmuseum: Ominöse Module für Uralt-Systeme wie Atari VCS und Intellivison bestellt Martin bis heute direkt aus den USA.
Systeme: alle

SO TESTEN WIR

WERTUNGS WUT

Ein Team von entschlossenen Spieleredakteuren testet jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Auf einer **Wertungskonferenz** (am Ende des Monats) werden alle Test-Erkenntnisse dann nocheinmal durchdiskutiert und festgehalten.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten**. Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt — je höher die Wertung, desto besser der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik (Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter **Spielspaß** die Gesamtwertung: Sie gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie gut die Spielbarkeit ist — schlichtweg, ist das Spiel gut oder schlecht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich auch nicht nach dem *jeweiligen* Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden zudem mit dem ***VIDEO-GAMES-CLASSIC***-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 unten im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet übrigens "Durchschnitt".

WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:





Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex



Action

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade



Abenteuer-/Rollenspiel

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark



Geschicklichkeit



Sport

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet

86% GRAFIK

70% MUSIK

70% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS



Denk- bzw. Strategiespiel



Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"



NEUES AUS DEM TESTLABOR



Ohne Rücksicht auf System und Konsolentyp nahm sich das *VIDEO GAMES*-Testteam auch diesmal alle Spiele des kommenden Monats unter die Lupe. Wir verraten Euch, welche Module sich lohnen und welche Ihr lieber im Regal liegenlaßt.

Super Aleste läßt's krachen: Neben tonnenweiser Balleraction, Weltraumsprites und Explosionsanimationen gibt's auch im Intro und bei der High-Score-Liste nette Grafiken zu bestaunen. Im Spiel sucht Ihr den hübschen Jüngling und die aparte Dame jedoch vergeblich... dort geht's zu brutal zur Sache, um den Spieler durch solche Äußerlichkeiten abzulenken.

Wenig Neues gibt's im Moment fürs *Mega Drive*: Neben der (bereits erschienenen) Weltraumballerei **Sol-Deace**, überraschte uns nur das Sega-Importspiel **Magical Guy**; das Jump'n'Run um kunterbunte Märchentrolle gefiel besser als so mancher offizielle Sega-Titel der letzten Monate. Hoffentlich kommt's bald auf deutsch. Die Flippervariante **Devilish** kennt Ihr noch vom Game Gear, **Slime World** ist ein bekannter Multi-Player-Titel für Ataris Lynx, den Vorgänger zu **Dragon's Eye** gibt's als "Shanghai" ebenfalls schon für andere Konsolen und **Zero-Wings** kam vor einem Jahr schon als Import.

An der *Master-System*-Front macht sich die Sommerflaute noch stärker bemerkbar: Neben dem englischen **Super Space Invaders** kam in diesem Monat nur die Automatenumsetzung **Sagaia** in unsere Redaktionsräume geflattert. Zumindest die Ballerfreaks wird dieses Modul-Duo jedoch über die Sommermonate hinwegretten; was danach kommt, erfahrt Ihr auf der Sega-Seite.

Das *Game Gear* erhielt neben dem "offiziellen" Raserspektakel **Out Run Europe** und dem Action-Adventure **Crystal Warrior** ebenfalls Verstärkung durch einen Importtitel: Aus Japan trudelte in diesen Wochen die Brutalosportart **Buster Ball** in die Fachgeschäfte ein.

Fürs *NES* testeten wir diesmal ein Spiel, mit dem Nintendo den grandiosen Zelda-Erfolg wiederholen will: **Star Topics** ist ähnlich aufgebaut wie der Klassiker, erspart Euch jedoch durch "Einsames Insel"-Ambiente den teuren Urlaubsflug in südliche Gefilde. Sonnig geht's auch bei den **Tiny Toons** und der ungewöhlichen Comic-Umsetzung **Little Nemo** zu. Beide Spiele erfreuen durch kunterbunte Bonbongrafik und gut ausbalancierte Spielbarkeit. Nur **Monster in Pocket**, das wie die Toons ebenfalls von Konami stammt, fällt dagegen leicht ab.

Dem Game Boy ist das Sommerloch quantitativ kaum anzumerken: Wir testeten die Nachfolger zu **Batman**, **Fortified Zone** und **Paperboy**, spielten mit **Super Kick Off** ein wenig Bildschirmfußball und schlugen uns dank des **Fighting Simulators** die Pixel-Gesichter wund.

Kurz vor der offiziellen Veröffentlichung der Super-Nintendo-Konsole schwappte noch einmal die Importwelle für den 16Bitter in die deutschen Fachgeschäfte: Wir testeten zwei Fußballspiele und zwei Golfsimulationen, mit **Cyber Formula** und **F1 Grand Prix** weitere Bewerber auf den Hochgeschwindigkeitsthron und mit dem langerwarteten **Super Aleste** die bisher beeindruckendste Nintendo-Ballerei. Die restlichen Importspiele entpuppten sich größtenteils als schwächliche Schnellschüsse.

TOLLE TROLLE

MAGIC GUY

Es waren glückliche Zeiten für Mega-Drive-Besitzer, als in kurzer Folge Jump'n'Run-Knüller wie Sonic, Castle of Illusion und Quackshot erschienen. Leider brach der hüpfende Höhenflug des Mega Drives vor einem halben Jahr ab – wenn Sega nicht bald Sonic 2 nachschiebt (gerüchteweise im November), zieht das Super Nintendo mit seinem Italo-klempner Mario davon.

In diese Jump'n'Run-Bresche schickte Sega nun den bislang unbekannten Helden "Magical Guy". In Gestalt dieses magischen Zwergs müßt Ihr vier Märchenweltenwelten durchqueren, um Euren Freunden zu helfen. Das Modul ist bisher nur als Import erhältlich: Dank der unverständlichen Japananleitung wird so nicht klar, wer genau diese "Freunde" sind – da der Zwerg aber in Zwischensequenzen mit allerlei Jünglingen und diversem weiblichen Anhang spricht, scheint man diesen Teenagern helfen zu müssen.

Euer Zwerg hat im Gegensatz zu anderen Hüpfhelden höchst absonderliche Fähigkeiten: Mit Hilfe Eures Zauberstabs transportiert Ihr herumliegende Gegenstände; läßt sich dann ein aggressiver Miesling auf dem Bildschirm blicken, werft Ihr ihm den Gegenstand mit fataler Wirkung entgegen. In späteren Levels könnt Ihr die Gegner sogar von ihren Fahrzeugen schubsen und die Überreste als Geschoß einsetzen. Neben dieser "Transport"-Option hat Euer Zwerg einen schnieken Mantel an, der im freien Fall zu Flügeln wird. So könnt Ihr nicht nur tief plumpsen ohne Schaden zu nehmen, sondern auch enge Level-Passagen durchsegeln.

An mehreren Punkten der vier Welten winken kleine Puzzles. Jeweils am Ende der Welt, aber auch am Ende einiger Unter-Levels erwehrt Ihr Euch den Angriffen grimmiger Gegner: Unter anderem lauert ein bulliger, böser Fußballer, der mit gezielten Tritten in Eure Richtung bolzt. Wird Euch das Abenteuer zu schwer, dürft Ihr einen Zauberspruch einsetzen, der alle Gegner beseitigt oder Euch unsichtbar macht. In den Levels warten neben Schulzimmern und idyllischen Weiden auch düstere Wälder, alle gespickt mit kleinen Truhen, die bei Berührung Magiepunkte und Energie freigeben.



Hier warten die ersten Puzzles auf Euch



Fußball-Hooligans treten als Endgegner an



Stammt die Hubschrauber-attacke aus dem dritten Paten?



Zerstörtes Inventar nach dem Luftangriff



Ich atme ernstlich auf: Nachdem mir in den letzten Wochen bei den meisten Mega-Drive-Titeln die Haare zu Berge standen, hat sich Sega wieder Mühe gegeben. Sicherlich ist Magical Guy kein zweiter Sonic, aber einige spielerische Pluspunkte kann er locker für sich verbuchen. Die Grafik beginnt zwar sehr unspektakulär, aber ab der zweiten Welt werden mehr und mehr schöne Panoramen und einige sehr witzige technische Spezialeffekte geboten. Der Sound präsentiert sich mit einigen Samples auf "Nett"-Niveau; wäre der Japanotext nicht, könnte man sich sogar an den Zwischensequenzen erfreuen. Darüber hinaus führt das Spiel einige neue Ideen ins Genre ein – es krankt eigentlich nur am geringen Umfang und am unspektakulären Spielprinzip. Trotz dieses Mankos wird sich aber kein Hüpffan ärgern, wenn er sich Magical Guy zulegt.

JULIAN EGGEBRECHT

MAGICAL GUY
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Fantastic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

68% **GRAFIK**
73% **MUSIK**
64% **SOUNDEFFEKTE**





Ab der zweiten Welt strahlen Bonbonfarben

STRESSFAKTOR

SOL-DEACE



Im dritten Jahrtausend hat der Mega-Computer vom Typ GCS-WT ein eigenes Bewußtsein entwickelt und die Menschheit unterjocht. Ein gewisser Dr. Deace hat jedoch im Geheimen ein revolutionäres Raumschiff entwickelt: "Sol-Deace". Leider ließ der mächtig böse Computer den Doktor kurz vor der Fertigstellung des Raumschiffs liquidieren. Als Kampfpilot startet Ihr mit "Sol-Deace", um den Computer zu vernichten. Euer Vorhaben ist GCS-WT allerdings nicht verborgen geblieben, und so hat er alle Maschinen, die unter seinem Kommando stehen, gegen Euch losgeschickt. Den Weltraum-TÜV hat Sol-Deace aus Zeitmangel nicht mehr absolviert: So müßt Ihr das Raumschiff auf dem Weg zur Erde selber fertigstellen, sprich: mit Extras aufrüsten. Das erste aufgenommene Extra verpaßt Eurem Schiff oben und unten je einen Geschützturm, der sich während Euren Flugmanövern selbständig ausrichtet. Arretiert werden die Geschütze, solange Ihr auf dem Feuerknopf bleibt. Speed-Ups oder Lenkraketen gibt es bei dem horizontal scrollenden Weltraumspektakel nicht. Habt Ihr ein Power-Up aus einem Satelliten herausgeschossen, könnt Ihr damit entweder die Standardwaffe oder die Geschütztürme aufrüsten, je nachdem, womit Ihr das Extra auflest. Die Bewaffnungen der drei Geschütze werden nur einzeln gewechselt und nicht ausgebaut. Das Extrarepertoire umfaßt drei Zusatzwaffen: Ein Doppelschuß, durchschlagkräftige Raketenwerfer und ein Laser. Habt Ihr auf dem unteren Geschützturm einen Raketenwerfer installiert, sind Bodenziele kein Thema mehr. Als Bordgeschütz hat sich der Laser bestens bewährt. Nur durch den richtigen Einsatz dieser Extras ist auch der schwierigste Endgegner zu besiegen.

So sehr man sich im Spiel und beim Anflug der gnadenlosen Feindeshorden eine Smartbomb wünscht, es gibt keine. Dafür lassen sich einige Besonderheiten erst im Kampf entdecken: Weltraumtrümmer kann man durch ausgiebiges Beballern aus ihrer Flugbahn ablenken, bei einigen Robotergreifarmen sind nur die Köpfe gefährlich und im Sonnenlevel wird ein Zwischengegner sogar vom Endgegner fertiggemacht! Habt Ihr Euch schweißgebadet durch alle sieben Level bis zum finalen Endgegner durchgeholzt, erlebt Ihr eine angenehme Überraschung: Er ist kinderleicht zu besiegen und es erscheint ein sehr netter Abspann. Ein kleiner Trost bei den unzähligen schweren Stellen ist das sofortige Erscheinen eines Extrasatelliten nach der eigenen Explosion. Da sich das CD-ROM-Original "Sol-Feace" aufgrund geringer Verbreitung der Hardware schlecht verkaufte, wurde die Modulvariante nachgeschoben.



Feindliche Raumschiffe schießen auf Euch zu



Gleich endet der Held als Sandwich-Einlage



Der finale Endgegner ist ein Kinderspiel




Der Unterwassergegner ist leicht zu packen



Auch bei "Sol-Deace" wird am Schluß die holde Maid gerettet



Dieser Endgegner traktiert Euch mit neun Waffensystemen



Endlich gibt es wieder ein Ballerspiel für das Mega Drive, das den Spieler bis aufs Zahnfleisch fordert. "Sol-Deace" ist selbst für eingefleischte Ballerprofis harter Tobak. Der Endgegner nach der Mondlandschaft ist ohne Lebensverlust kaum zu schaffen. Habt Ihr die Steuerung der Geschütze im Griff, könnt Ihr taktisch an die Angreifer herangehen und sie mit den richtigen (und vor allem richtig plazierten) Extrawaffen in ein Rauchwölkchen auflösen. Unterstützt wird das größtenteils von Adrenalinüberschuß lebende Spiel von hektischer bis psychedelischer Musik. Denjenigen, die "Sol-Deace" zum ersten Mal spielen, wird das Spiel wahrscheinlich unfair erscheinen, aber laßt Euch gesagt sein: Jeder Gegner hat eine schwache Stelle. Durch den oft vorherrschenden Actionüberschuß kann man wegen des bißchen Geruckels kaum böse sein. Im Gegenteil: Teils erfüllten mich die gebremsten Gegner mit Dankbarkeit. Jeder Actionfreak, der sich nach neuer Ballerkost sehnt, sollte Sol-Deace eine Chance geben. ***JAN BARYSCH***



SOL DEACE
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Reno
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

66% GRAFIK
65% MUSIK
62% SOUNDEFFEKTE
71% SPIELSPASS

DAS GAIARES-SYNDROM

ZERO WINGS

Im Jahre 2101 schwebt ein Raumschiff der galaktischen Föderationsflotte durch das Weltall. Die Mannschaft liegt pflichtbewußt dösend auf ihren Posten, als sich plötzlich dröhnend und blitzend eine Gestalt im Kommandoraum des Kreuzers manifestiert. Der in tiefstem Schwarz gekleidete Unbekannte ist ein übler Zauberer und Herrscher über das Cats-Imperium. Aus Langeweile will er sich haargenau die Galaxie, in der sich die Menschen am wohlsten fühlen, einverleiben. Nachdem er dies der Besatzung netterweise verraten hat, beschließt diese, den besten Piloten im schnittigen Raumjäger in die Schlacht zu schicken.

Ihr seid der Held im Cockpit des Raumjägers "Zero Wings" und macht Euch auf, in insgesamt acht Levels für Ruhe und Ordnung zu sorgen und den jeweiligen Endgegner dort herauszuschmeißen. Euer Raumgleiter kann ballern und einen Traktorstrahl erzeugen. Mit diesem "Sauger" wird ein gegnerischer Raumer "eingefangen" und an Euren Bug angedockt. Dieses praktische Schutzschild dürft Ihr sowohl als kosmische Stoßstange benutzen sowie (per Knopfdruck) auf einen Feind feuern. In jedem Fall zerstört der erste Kontakt das eingefangene Raumschiff. Allerdings können nicht alle Feinde von Euch so mißbraucht werden: Neben kleinen Jägern, die mit Lenkraketen und anderen Waffen herumballern, widersetzen sich Euch auch größere Schiffe, Fallen, Geschütze und enge Tunnels.

Verliert Ihr eines Eurer Leben, werdet Ihr gemeinerweise wieder an den Anfang des Levels zurückteleportiert — keines der mühevoll gesammelten Extras wird Euch in so einem Fall gelassen. Allzu viele der nützlichen Extra-Ballermänner gibt's in Zero Wings sowieso nicht zu ergattern: Laser, Lenkrakete, Beiboot, Extraleben, einzeln oder im praktischen Zehnerpack — das war's dann auch schon. Wie es sich für ein modernes Shoot'em Up gehört, wird nicht nur horizontal, sondern auch ein wenig vertikal gescrollt.

Der lila Wal: Ein Obermotz ballert los.



Zero Wings bietet Euch ein tolles Intro



Im Juli letzten Jahres erschien die japanische Version von Zero Wings, erst jetzt kommt's auch offizell in unseren Landen heraus. Da ich seit damals nicht mehr hineingespielt habe, war ich vom gelungenen Intro begeistert: Guter Sound, ansehnliche Grafik, einwandfreie Animationen — so hatte ich den Beinaheoldie gar nicht in Erinnerung. Die Faszination war aber schnell dahin: Zero Wings ist eher ein "Gaiares" für Arme, als eine eigenständige Ballerneuheit. Die Verwandtschaft der Tracking-Strahls mit dem Extradieb von "Gaiares" ist nicht zu übersehen, trotzdem bringt diese Variante einige originelle Anwendungen mit sich. Leider reizen weder Grafik noch Sound die kompetente 16-Bit-Hardware aus: Die Grafik ist grob und schlicht, die Farbwahl der Sprites seltsam. Guter Durchschnitt, mehr nicht. ***ANDREAS KNAUF***

ZERO WINGS
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Toaplan
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

67% GRAFIK
61% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE

67% SPIELSPASS



Voll aufgerüstet könnt Ihr's vortrefflich krachen lassen



Vor einigen Jahren hatte der Videospielklassiker "Breakout" durch Taitos erfolgreiche Wiederaufarbeitung "Arkanoid" ein grandioses Comeback. Ihr kennt Breakout oder Arkanoid gar nicht? Gut zugehört: Man bewegt eine Art Schläger am unteren Bildschirmrand und muß damit (Squash-mäßig) einen Ball im Spielfeld halten. Jedesmal wenn Ihr den Spielball zurückballert, trifft er auf eine bunte Mauer, aus der somit ein paar "Ziegel" herausgeschossen werden.

Fünf Jahre später besannen sich die Programmierer von Sage's Creation auf dieses einfache aber fesselnde Spielprinzip. Nun steuert Ihr einen Doppelschläger, der sich über das ganze Spielfeld bewegen läßt. Im Grusel-Look warten dort Grabsteine, Skelette und andere Gräulichkeiten darauf, von der Kugel getroffen zu werden. Wenn man sich durch eine komplette Reihe von Hindernissen durchgekämpft hat, scrollt der Level weiter und neue Gefahren für Leib und Kugel warten. Am Wegesrand finden sich sowohl positive als auch negative Extras, die nach Kontakt mit der Kugel aktiv werden. Jeder Level wird von einem übel gestimmten Oberzombie bewacht, der auch mal die Kugel verschluckt, wenn man nicht aufpaßt. Mit den Feuerknöpfen könnt Ihr Euren Schläger in vier verschiedene Richtungen ausrichten. Im ersten Level ist das noch nicht zwingend nötig, ab Level zwei wird allerdings in alle Richtungen gescrollt und man lernt, den verstellbaren Schläger zu schätzen. Leider wurde dem Spiel kein Continue spendiert — der harsche Schwierigkeitsgrad hätte es verdient gehabt. Freundlicherweise baute man dafür einen 2-Spieler-Simultan-Modus ein. Seid Ihr also fanatische Doppelspieler, ist für heiße Partien mit Freund oder Freundin gesorgt. Die insgesamt 7 Levels laufen solo und zu zweit gleich ab.

na ja

Bis jetzt sind die 16-Bit-Konsolen von der Welle der Breakout-Spiele "verschont" geblieben. Deshalb hätte ich normalerweise auch nichts gegen ein gutes Spiel des vernachläßigten Genres einzuwenden gehabt: "Devilish" füllt diese Lücke aber auf geradezu "teuflische" Weise. Das A und O eines solchen Ballspiels ist nun mal die realistische und flüssige Bewegung der Kugel. Gerade in diesem Bereich versagt Devilish total. Die Abprallwinkel sind so abenteuerlich und unberechenbar, daß schon nach wenigen Sekunden jeder Spaß fluchtartig das Mega Drive verläßt — das ruckelige Scrolling tut ein Übriges. Vollends unfair wird das Spiel, sobald ein Endgegner erscheint. Diese Typen lassen dem Spieler kaum eine Chance, die Kugel zu retten. Die Grafik enttäuscht zwar nicht komplett, ist aber auch nicht gerade überragend. Einzig der technisch wie kompositorisch gut gelungene Sound sticht heraus — in diesem traurigen Umfeld wurden hier aber ganz klar akustische Perlen vor die Säue geworfen. Vielleicht erbarmt sich Taito ja irgendwann einmal, das Orginal-"Arkanoid" fürs Mega Drive umzusetzen. Bis dahin sollten Fans des Genres lieber warten. Die etwas ältere Game-Gear-Version ist übrigens deutlich besser als diese Mega-Drive-Adaption.

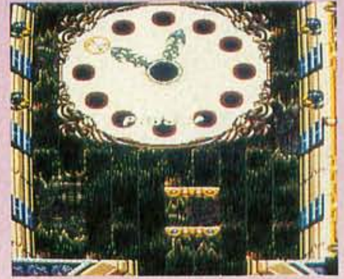
JULIAN EGGEBRECHT

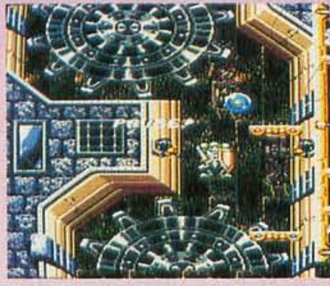


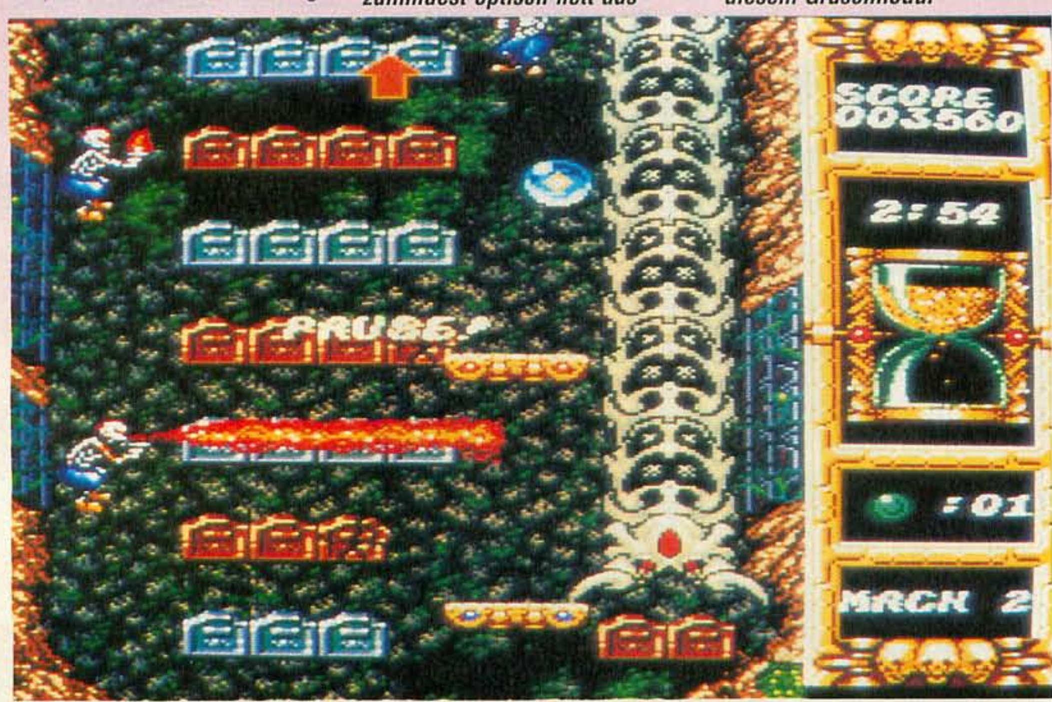
Der Zahn der Zeit nagt am Spielwitz von Devilish



Je nach Level scrollt das Spielfeld in alle Richtungen


Der erste Obermotz sieht zumindest optisch nett aus


Der Sound ist das beste an diesem Gruselmodul



Die umgemodelte Breakout-Variante Devilish ist leider unterdurchschnittlich

DEVILISH
MEGA DRIVE

SPIELETYP:


HERSTELLER: Sage's Creation
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

37% GRAFIK
63% MUSIK
57% SOUNDEFFEKTE
38% SPIELSPASS

VOLLGESCHLEIMT

SLIME WORLD

Es war einmal ein kleines Handheld mit einem großen Problem: Das technisch exzellente Atari Lynx wurde von massivem Softwaremangel geplagt. Nach langer Wartezeit (und vielen mäßig interessanten Oldie-Umsetzung) erschien schließlich ein origineller Spielelichtblick: Slime World. Auch japanische Entwickler freundeten sich mit diesem amerikanischen Entdeckerspiel an und setzten es für das wesentlich verbreitetere Mega Drive um.

Das ehemalige Lynx-Spiel der Computersoftware-Veteranen Epyx wurde auf dem Lynx nicht zuletzt dank des cleveren 2-Spieler-Modus zu einem Klassiker und liegt nun in einer getreuen Umsetzung für Segas 16-Bitter vor. Ihr seid ein tapferer Astronaut, der auf der völlig mit Schleim bedeckten "Slime World" notlandet und möglichst schnell wieder weg möchte. Dazu müssen riesige Katakomben nach herumliegenden Ersatzteilen abgesucht werden. Ein Vorteil Eurer Astronautenkluft ist die Haftfähigkeit, mit der Ihr sogar an den zerklüfteten Kavernenwänden Halt findet. Die alles-zerfetzende Laserwaffe haltet Ihr zwar schon in der Hand, sie muß allerdings noch durch entsprechende Icons am Wegesrand geladen und aufgerüstet werden.

Neben der nötigen Munition findet Ihr auch andere nützliche Dinge, wie z.B. ein Jetpack, mit dem es sich vortrefflich herumfliegen läßt und Mega Bombs, die allerlei Schaden im Gegnerwirrwar anrichten. Diese schmierigen Aliens sind neben dem herabtropfenden Schleim das größte Hindernis Eurer Fluchtroute. Wird der Held von der Umgebung und von den Gegnern vollgeschleimt, verfärbt er sich mehr und mehr ins grünliche… bis eins seiner Leben ausgehaucht ist. Bei all der Sucherei nach einem Ausgang hilft Euch der Armband-Computer mit automatischer Karte — einmal abgelaufenes Gebiet wird sorgsam mitgezeichnet. Neben verschiedenen Aufgabenstellungen gibt's auch einen 2-Spieler-Simultan-Modus mit gesplittetem Bildschirm.



Das ist die Schleimwelt vom Weltraum aus gesehen



Die Kristalle haben "Putzfunktion", wenn's zu grün wird



Verschiedene Missionen sorgen für Abwechslung



Die Katakomben sind alle mehr oder weniger grün

Die Karte auf dem Computer rechts oben hilft durch vertrackte Labyrinthe

geht so

Auf diese Umsetzung hätten wir verzichten können: Sicherlich ist Slime World ein interessantes Labyrinth-Spielchen, auf dem Mega Drive macht es aber keine gute Figur. Der augenfälligste Ausrutscher ist die Minimalgrafik, die in ihrer grünen Tristesse keinen 16-Bit-Fan hinter dem Ofen hervorlockt. Abwechslung ist ein Fremdwort, der einzige Unterschied zwischen den verschiedenen Gegenden und Levels ist eine lächerliche Farbänderung des Hintergrundes. In der Soundabteilung saßen fähigere Entwickler, denn die Musik ist nicht nur technisch o.k., sondern paßt auch zum verrückten Spielablauf. Trotz aller grafischen Abstriche wäre Slime World so noch immer gut, hätten die Programmierer die restlichen technischen Möglichkeiten erkannt und genutzt. So aber fällt das eklatante Ruckeln des Scrollings und aller Gegner als überflüssige Schlamperei auf. Trotzdem macht Slime World Spaß; vor allem der geteilte Bildschirm mit dem 2-Spieler-Simultan-Modus ist eine willkommene Seltenheit im Such- und Erforschgenre. Sollte Euch die lieblose Präsentation nicht schrecken, findet Ihr am ungewöhnlichen Spielprinzip vielleicht doch Gefallen.

JULIAN EGGEBRECHT

SLIME WORLD
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Micro World
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

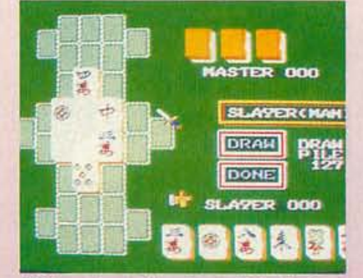
28% **GRAFIK**
71% **MUSIK**
33% **SOUNDEFFEKTE**
64% SPIELSPASS





IM BANN DES DRACHEN
DRAGON'S EYE

Seit über sechs Jahren kursiert der Shanghai-Virus auf allen gängigen Spielsystemen. 144 Steine, die in mehrere Schichten gestapelt sind, dürfen paarweise abgeräumt werden – unter Beachtung folgender Regel: Die anvisierten Duos müssen nach rechts oder links frei beweglich sein. Wie bei einem Kartenspiel gibt es verschiedene Motive, von denen in zwei speziellen Vierergruppen jeweils alle untereinander kompatibel sind – beim mit 34 Stück nicht gerade unterbesetzten "Rest" ist hundertprozentige Übereinstimmung erforderlich. Das Spielfeld, bei dem Ihr im normalen Shanghai-Modi zwischen 13 verschiedenen Formationen wählen könnt, nennt man Drachen. Habt Ihr die gesamte Bestückung abgeräumt, was anfangs viel Glück und nach einigen Partien reichlich Übersicht und Routine bedarf, ist das Spielziel erreicht. Bei der Variante "Dragon's Eye" liegen die Aufgaben anders. Von zwei Spielern – wahlweise Mensch oder Computer – übernimmt einer die Rolle des Masters. Er soll durch Ablegen möglichst vieler Steine ein verkleinertes Spielfeld dreistöckig füllen. Sein Gegenüber, der Slayer, versucht durch geschicktes "Wegpaaren" den Steinbestand zu dezimieren und somit die Auferstehung eines Ungeheuers zu verhindern. Bei Vervollständigung hat der Master gewonnen und sein Ziel, einen bösen Drachen – diesmal kein Feld, sondern ein wirkliches Fabeltier – wieder zum Leben zu erwecken, erreicht. Logischerweise ist die Hauptabsicht des Masters, Steine zu blockieren, d.h. so zu umzingeln, daß sie nicht mehr frei und somit für den Slayer auch nicht mehr spielbar sind. Schafft es der "Schlächter", anschließend rechts oder links von solchen "gesperrten" Stellen ein Flanke durch Paaren aufzuschlagen, können faszinierende Kettenreaktionen entstehen – nicht selten wird dabei ein Großteil des Spielfelds wieder befreit, und der Master hat kaum noch die Möglichkeit (gleiches Limit wie bei Shanghai: 144 Steine), seine Kreatur zu verwirklichen. "Dragons Eye – Shanghai 3" ist momentan nur als japanische Importversion erhältlich.



Wider dem Drachen: Die Aufgabe des Slayers ist Abräumen.



Dieser Drache soll eine Schlange darstellen



Bunt geht es in der Fantasy-Palette zu

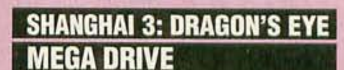


Feineinstellungen lassen sich in Menüs realisieren



Die Steinepflasterei Shanghai dürfte mittlerweile jedem bekannt sein. Nach wie vor zieht die Aufgabe, 144 Teile möglichst komplett abzuräumen, Einsteiger und auch Routiniers in ihren Bann. "Dragon's Eye" stellt grafisch und technisch keine Prachtversion dieses Genres dar, ist aber voll spielbar und macht Spaß. Der Shanghai-Part wird durch die 13 verschiedenen Felder auch über einen größeren Zeitraum nicht langweilig. Neben den üblichen Mah-Jong-Steinen sorgt die buntere Fantasy-Palette für optische Abwechslung. Beim Dragon's-Eye-Teil liegt der rostige Haken dieses Moduls: Spielt man alleine, kann man nur als Slayer antreten – das bietet zwar trotz Einseitigkeit noch eine Herausforderung, warum die Programmierer keinen "Slayer" simulierten und somit den "Master" im Solomodus auferstehen ließen, ist jedoch eine motivationsdrosselnde Frage.

MICHAEL PAUL





SHANGHAI 3: DRAGON'S EYE
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

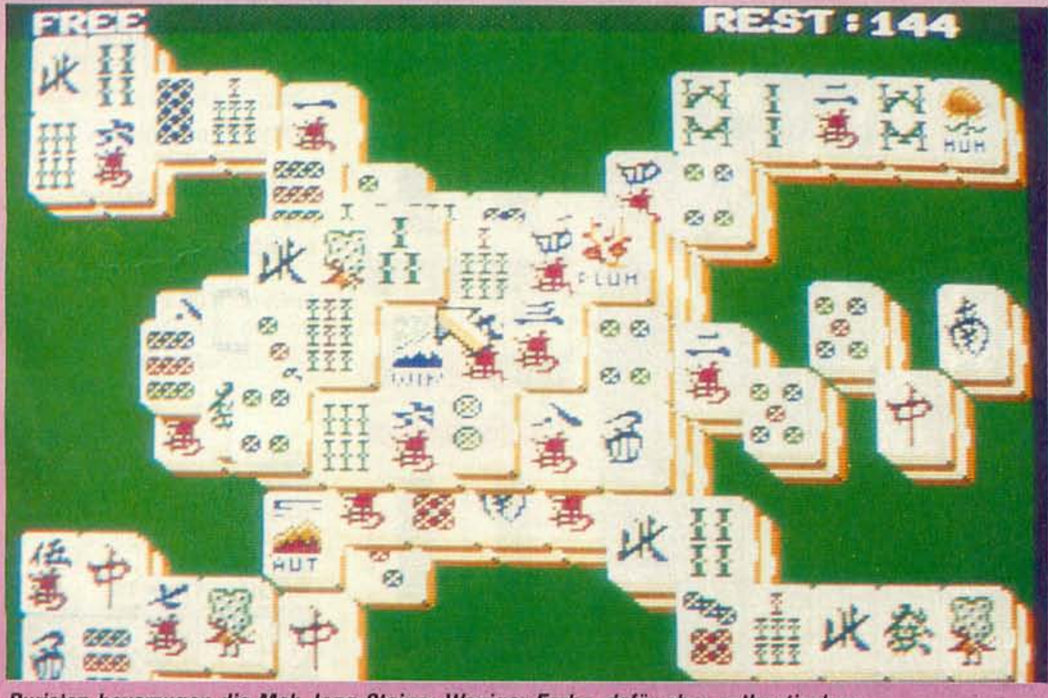
HERSTELLER: Home Data
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Soundmenü, Levelanwahl, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

42% **GRAFIK**
54% **MUSIK**
18% **SOUNDEFFEKTE**

70% SPIELSPASS



Puristen bevorzugen die Mah-Jong-Steine: Weniger Farbe, dafür aber authentischer.



ES WAR EINMAL... SUPER SPACE INVADERS

Wohl kaum jemand wird sich noch an den absoluten Urvater aller Ballerspiele erinnern. 1979, also vor 13 Jahren, kam bei der jungen Spielefirma Taito ein gewisser Toshihiro Nishikado auf die damals noch abwegige Idee, mit einer Kanone heranrückende Außerirdische zu beballern — natürlich nur auf dem Bildschirm. Die Idee wurde in der Spielhalle (damals noch ein ungastlicher Ort des Fließbandglückspiels) erprobt und entpuppte sich als so genial, daß "Space Invaders" bald Millionen von friedliebenden Kids in stahlharte Bildschirmkämpfer verwandelt hatte. Manch einer wünschte sich in dieser grauen Spielevorzeit die digitale Schießbude auch fürs Wohnzimmer...

Domarks brandaktuelles Super Space Invaders hat den simplen Charme der Gründerzeit: Ihr steuert am unteren Bildschirmrand eine Kanone nach rechts und links und ballert auf von oben heranrückende Aliens. Erreichen die Alien-Formationen (auch sie bewegen sich von rechts nach links) die rechte Bildschirmkante, "rutschen" sie eine Ebene tiefer. Kommt eine Alien-Armada schließlich mit dem Boden in Berührung, werdet Ihr "zerquetscht" und eins der ursprünglich drei Leben ist dahin. Natürlich ist das nicht die einzige Möglichkeit, ein Leben zu lassen: Wie Ihr, feuern die Angreifer aus allen Rohren. Je höher die Levels, desto gemeiner werden die feindlichen Schußgranaten. Anfangs neutralisiert Ihr sie durch eigenes Sperrfeuer, bald heißt die Devise aber "Ausweichen-und-geziel-terminieren".

Von Zeit zu Zeit kreuzt am oberen Bildschirmrand ein feindliches Mutterschiff, trefft Ihr es, bleibt eine Extrakapsel zurück. Nach dem Aufsammeln verleiht sie Euch für eine bestimmte Zeit ein Schutzschild oder besondere Schußfähigkeiten. Sind fünf Formationen in den Alien-Himmel katapultiert worden, spielt Ihr eine witzige Bonusrunde, in der Ihr Rinder beschützen müßt. Danach wählt Ihr auf einer Karte einen von zwei möglichen Folge-Leveln aus. In den höheren Stages werden die Invaders nicht nur schneller und treffsicherer, sondern müssen teils bis zu fünfmal getroffen werden, bis sie zerplatzen. Dann tanzen einzelne Plagegeister auch mal locker aus der Reihe. Seid Ihr alleine machtlos gegen den Ansturm, bietet das Modul einen 2-Spieler-Simultanmodus mit zwei Kanonen gleichzeitig, die jeweils eine Bildschirmhälfte "beharken".



Im Level-Menü könnt Ihr zwischen 2 Levels wählen



Rettet die Kühe und der Bauer dankt es Euch



Zu zweit macht's gleich doppelt so viel Spaß



Diese Pixelpracht winkt nach einem Game Over

gut

Wenn ich an die üblichen Ruckel- und Flackerorgien der meisten Master-System-Actionspiele denke, ist Super Space Invaders geradezu eine Erleuchtung. Trotz vieler Objekte auf dem Bildschirm, kommt der Spielfluß nie ins Stocken. Trotzdem täuschen die vielen Optionen und der gute 2-Spieler-Modus nicht darüber hinweg, daß die Idee der heranrückenden Formationen auf Dauer langweilig wird. So bleibt neben witzigen Bonusrunden (eine Hommage an Williams "Defender") und einem Level-Anwahlsystem nicht viel Abwechslung. Trotzdem hat Super Space Invaders einen gewissen Reiz, der angesichts der tristen Ballersituation auf dem Master System ausreicht, zum Kauf zu motivieren.

JULIAN EGGEBRECHT

SUPER SPACE INVADERS
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

76% GRAFIK
54% MUSIK
42% SOUNDEFFEKTE
65% SPIELSPASS



Quicklebendig wie vor 13 Jahren rücken sie heran

ABGETAUCHT

SAGAIA

Es ist schon erstaunlich, daß in letzter Zeit etliche gute Spiele fürs Master System erschienen sind, nachdem ein halbes Jahr praktisch nur Mittelmaßmodule auf den Markt kamen. Die Qualitäts-Rennaissance betraf fast alle Spielgenres. Die Betonung liegt auf "fast allen", denn gute Actiontitel waren leider weiterhin absolute Mangelware. Seit "Powerstrike", das nunmehr fast fünf Jährchen auf dem Buckel hat, gab es kaum Prachstsücke der Ballerzunft. Um diesem bedauernswerten Manko Abhilfe zu verschaffen, ist Sega höchstpersönlich angetreten und hat einen etwas älteren Kultautomaten von Taito fürs 8-Bit-System umgesetzt. "Sagaia" ist der bei uns selten zu findende zweite Teil des Dreifach-Bildschirm-Automaten Darius, der 1987 mit fantastischem Sound die Spieler lockte. Sagaia mußte anläßlich der Mega-Drive-Aufarbeitung auf einen Bildschirm reduziert werden — gerade auf dem technisch schwächeren Master System war die zwangsläufige Verkleinerung aller Grafiken aber sicher nicht unwillkommen. Auch verschwand der Zwei-Spieler-Modus und nur 12 der ursprünglich 24 Levels fanden Platz auf dem Modul.

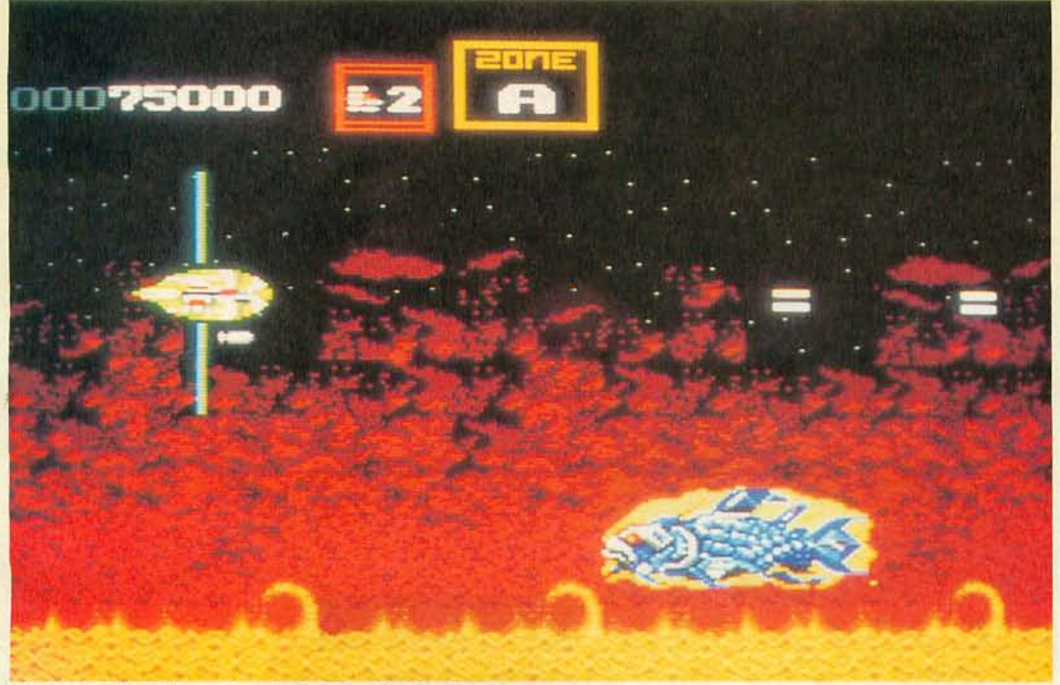


Heldenhaft am Werk: Tiat Young



Symmetrisches Sonnensystem: die Übersichtskarte zur Levelanwahl

Sagaia ist ein inhaltlich konventioneller Horizontal-Scroller mit Dutzenden von herannahenden Feindformationen. Am Anfang eines Levels bekommt Ihr eine Übersichtskarte zu sehen, auf der Ihr ab und zu eine "Abzweigung" nehmen könnt — so müßt Ihr nicht immer in denselben Levels herumfliegen. Das Extrawaffenpotential besteht aus der Aufrüstbarkeit der von Anfang an vorhandenen Schüsse und Bomben, sowie einem in mehreren Stufen aufrüstbaren Schild. Habt Ihr Euch durch Welten aus Lava, Wasser, Eis und dunkle Höhlen geballert, warten am Ende der Levels die obligatorischen Endgegner, die am ehesten als Robotfische zu beschreiben sind und wegen ihres ungewöhnlichen Äußeren Sagaia bekannt machten.



Zwei Smartbombs und er hat ausgeblubbert

gut

Sagaia, ein Vertreter schnörkelloser Balleraction, zeigt vor allem in technischer Hinsicht viel Positives. Das Spiel läuft halbwegs ruckelfrei; selbst wenn's grafisch mal in die Knie geht, stört dies (ähnlich wie bei Powerstrike) nicht allzusehr. Die Grafik ist gut gezeichnet und mit Spezialeffekten des Automaten garniert. Im Soundbereich muß man natürlich die Master-System-typischen Einschränkungen machen, aber für eine passende Untermalung *reicht*'s allemal. Spielerisch hinterläßt Sagaia allerdings einen zwiespältigen Eindruck: Die Feindformationen wiederholen sich oft und gerade durch das Beschneiden der Levelanzahl ist der spielerische Umfang gering. Verglichen mit Ballerspielen auf anderen Konsolen bleiben starke Bedenken, für Master-Spieler bietet sich jedoch nicht allzuviel Alternatives — und besser als Xenon 2 ist Sagaia allemal.

JULIAN EGGEBRECHT

SAGAIA
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Taito

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

71% GRAFIK
62% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS

SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN



Auch in diesem Monat haben wir eine brisante Tipsmischung für Euch angerichtet: Ungewohnt militärisch geht es mit ausführlichen Lösungshilfen zu "Desert Strike", "688 Attack Sub", "F 22 Interceptor" und "Abrahams Battle Tank" zu Land, zu Wasser und in der Luft zur Sache. Für pazifistischere Spieler ist der Rest der Seiten reserviert — egal, ob Ihr unterwegs oder zu Hause, mit einem Sega oder einem Nintendo spielt, Ihr kommt garantiert auf Eure Kosten. Falls ein System trotzdem unterrepräsentiert ist, solltet Ihr schleunigst zu Papier und Stift greifen und uns mit Euren eigenen Lösungshilfen unter die Arme greifen.

Nach wie vor honorieren wir jeden (abgedruckten) Tip mit Prämien von 40 bis 500 Mark. Falls Ihr sauber gezeichnete und getextete Tips zu aktuellen Spielen auf Lager habt, solltet Ihr diese schleunigst an unten genannte Adresse schicken. Achtet aber darauf, daß Euer Tip nicht schon in einer älteren *VIDEO GAMES* abgedruckt wurde — zweimal wollen wir unseren Lesern nicht die gleiche Hilfestellung servieren. Außerdem müßt Ihr Eure Adresse und Kontonummer nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf Eurem Schreiben (Skizzen, Karten, MS-DOS-Textfile etc.) selbst anmerken.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Ciao, Euer

W. Forster

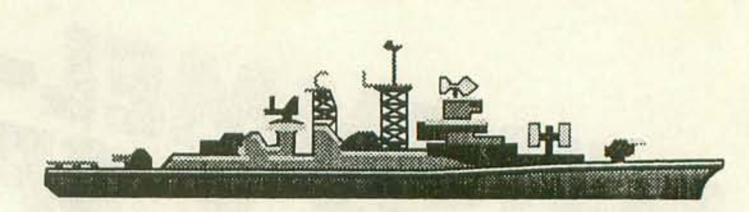
STARFLIGHT (Mega Drive)

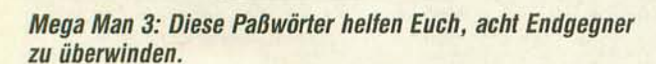
Alle Artefakte der Weltraum-Oper "Starflight" sind bereits geborgen: Wir erläutern Euch ihre Wirkung und verraten den Fundort.

Alle Starflight-Artefakte		
Artifakt	**Fundort/Route**	**Wirkung**
Flat Device	Stützpunkt	teleportiert im Notfall vom TV zum Schiff
Whinning Orb	Stützpunkt	macht Spemings unterwürfig
Dodecahedron	118,146 4. Planet 16 S/20 W	blockiert die eigenen Waffen — schnell verkaufen
Focusing stone	81,98 1. Planet 40 S/120 W	(an Velox verkaufen)
Black Egg	234,20 2. Planet 35 S/99 E	zerstört Planeten
Black Egg	143,115 1. Planet 28 N/4 E	zerstört Planeten
Crystal Pearl	56,144 1. Planet 28 N/13 W	retternder Teleportiert bei drohender Zerstörung des Schiffes
Shimmering Ball	68.66 1. Planet 12 N/32 E	identifiziert automatisch fremde Raumschiffe
Rod Device	180,124 2. Planet 59 N/22 E	verstärkt Laserstrahlen — gut gegen Garzurtoiden
Hypercube	215,86 3. Planet 12 N/104 W	zeigt in der Starmap fremde Schiffe an
Ring Device	215,86 4. Planet 90 N/0W/E	zeigt Kontinuums-Strömungen auf der Starmap
Red Cylinder	112,200 3. Planet 59 N/64 W	zeigt Artefakte, die sich auf Planeten befinden, auf der Landmap
Tesseract	18,50 5. Planet 15 N/44 W	erhöht die Leistungsfähigkeit des Schiffes
Crystal Cone	20,198 1. Planet 29 S/55 W	ortet den Steuernexus des Kristallplaneten
Crystal Orb	132,165 1. Planet 44 N/14 E	deaktiviert das Schutzsystem um den Kristallplaneten

MEGA MAN (Game Boy)

Michael Schmidt fügte Dr. Willy und seinen Spießgesellen auf dem Game Boy eine herbe Schlappe zu. Für die Oberroboter Cutman, Iceman, Elecman und Thunderman liefert er die jeweiligen Sieger-Codes, für die Festung des Dr Willy ein paar griffige Tips und Taktiken: Am Ende des Labyrinths in Willys Unterschlupf erreicht Ihr dessen "Teleport System". Die vier Meisterroboter, die sich Euch hier nun entgegenstellen, besiegt Ihr folgendermaßen: Macht die Ice-Waffe (IC) scharf und begebt Euch zuerst in den linken, unteren Teleporter. Den Roboter dort streckt Ihr mit gezielten Ice-Salven schnell nieder. Nun habt Ihr den Time Stopper und lauft in den rechten, oberen Teleporter — die Fire-Waffe fest in der Hand. Ballert mit Fire so lange auf den Meisterroboter ein, bis Eure eigene Energie kurz vor null steht. Jetzt wechselt Ihr auf den Time-Stopper





Mega Man 3: Diese Paßwörter helfen Euch, acht Endgegner zu überwinden.

(FL) und drückt ab. Habt Ihr den Gegner davor mit der Fire-Waffe ausreichend geschwächt, wird er zu Boden gehen und Euch seinen "Quick-Bumerang" (QU) hinterlassen. Mit dieser Waffe geht's nun in den rechten, oberen Teleporter. Durch geschicktes Springen und Ballern ist's relativ einfach, den Meisterroboter lahmzulegen. So erhaltet Ihr den "Lead Ball" (BU), mit dem Ihr den letzten Meisterroboter zerstört und auch den "Atomic Punch" einsackt. Nun erscheint ein weiterer Teleporter: Der Meisterroboter hier kann nur mit der konventionellen Mega-Man-Strahlenpistole (P) erledigt werden. Gute Ausweichtaktik ist hier lebenswichtig. Am besten steht Ihr dem Feind auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes gegenüber — zwischen Seitenwand und der Mitte des Raumes. Sobald der Meisterroboter das Schwert hebt, müßt Ihr ihm die Strahlenkanone spüren lassen. Jetzt springt der Gegner entweder weit nach vorne oder schräg nach oben. In ersterem Fall lauft unter dem hüpfenden Roboter hindurch auf die andere Seite des Bildschirms und wiederholt das Spielchen. Im zweiten Fall müßt Ihr den Gegner überspringen. Nun geht's in die Final-Runde: Seid Ihr beim Doktor angekommen, wählt Ihr den Quick-Bumerang und stellt Euch dicht vor das Maul der Kriegsmaschine. Es öffnet sich und Ihr ballert (ungeachtet der Treffer, die Ihr einsteckt), was das Zeug hält. Ist das Tor zerstört, macht Ihr das Schutzschild (EN) klar — damit reflektiert Ihr die Schüsse, die nun aus der Maschine fliegen. Geschicktes Hin- und Herspringen rettet Euch vor dem Stahl-Pacman.

688 Attack Sub (Mega Drive)

Hier ein Führer für alle U-Boot-Kommandanten durch die Zeit des kalten Krieges. Zehn Missionen erwarten die Attack-Sub-Aspiranten; Ihr wählt jeweils zwischen der USS Los Angeles (688'er Klasse) oder der USS Dallas (700'er Klasse). Außerdem dürft Ihr ab und zu auch ein sowjet-russisches Schiff kommandieren. Als Lohn für erfolgreich absolvierte Missionen winken jeweils Heimaturlaub, Punkte, Ruhm und Ehre.

US- und Sowjet-Waffen

Mark 48 ADCAP Torpedo:
ADCAP steht für "advanced capabilities" (erweiterte Fähigkeiten): Der Torpedo ist mit 52.5 Knoten schneller als das flotteste Sowjet-U-Boot und bringt 267 Kilogramm Sprengstoff ins Ziel.

Harpoon Submarine-Launched Cruise Missile:
Die Harpoon kann man erst abfeuern, wenn man auf Sehrohrtiefe ist und die genaue Position des Ziels vor Augen hat. Wenn die Harpoon einmal gestartet ist, fliegt sie mit Mach 0,9 auf ihr Ziel zu und läßt einen 570 Pfund schweren Sprengkopf fallen.

Sea Lance ASW Stand-Off Weapon:
Die Sealance ist eine (technisch streng geheime) Kombination aus Rakete und Torpedo. Einmal abgefeuert, fliegt sie, bis sie ins Zielgebiet gelangt. Sobald sie wieder im Wasser ist, verwandelt sie sich in einen Torpedo, der sein Ziel sucht und vernichtet.

Type 53 Torpedo:
Der Standard der russischen Armee. Er ist mit seinen 47,5 Knoten ein wenig langsamer als der Mark 48, aber seine maximale Sprengkraft ist mit 400 Kilogramm weitaus deftiger.

Noisemaker

Wenn ein Torpedo anzischt, könnt ihr einen Noisemaker abwerfen. Das Ding macht eine Menge Lärm und zieht so den gegnerischen Torpedo an. Meistens erwischt's dann diese Attrappe und Ihr kommt ungeschoren davon.

Strategie

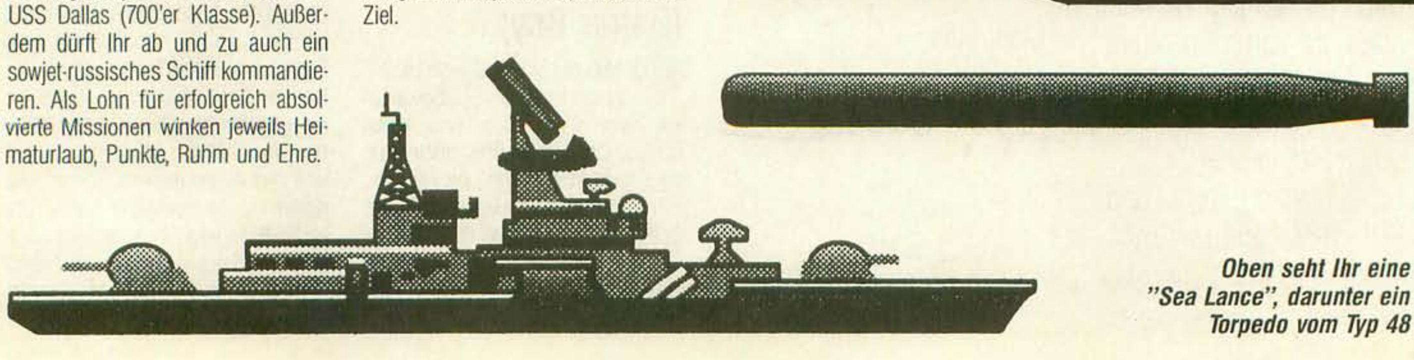
Eure Motor- und Fahrtgeräusche können tödlich sein. Je schneller Ihr fahrt oder beschleunigt desto lauter und auffälliger bewegt Ihr Euch. Beschleunigt also "etappenweise": Von 1/3 auf 2/3 und nicht sofort auf Maximum. Wenn ihr von Null auf STD kommen wollt, stellt erst auf 1/3. Wartet, bis das Boot 8,4 Knoten aufgenommen hat, Dann setzt die Geschwindigkeit auf 2/3 und so weiter, bis ihr STD erreicht habt. Beim Abbremsen könnt Ihr jedoch sofort ganz "runterschalten" und damit dem Feind der akustischen Ortung berauben. Beim Angriff solltet Ihr auf 2/3 und unter der Thermalschicht bleiben.

Achtet immer darauf, daß Euch kein Feind im Rücken sitzt: Die Schraube Eures U-Bootes macht eine Ortung am Heck unmöglich, die meisten Sensoren sitzen ohnehin im Bug. Wendet also des öfteren (und vor jedem Angriff), dann seid Ihr sicherer. Des weiteren ist der Sonar das wichtigste Instrument im Spiel — auch ein aktives Sonar-"Ping" die Position des Boots verrät. Faustregel bei Feindkontakt: Schiffe, die schnell ihren Kurs ändern, sind nah dran. Wenn der Gegner jedoch fast immer auf gleichem Kurs bleibt, ist er weit weg. Fahren beide Boote aufeinander zu oder halten denselben Kurs (kommt selten vor), geht diese Rechnung nicht auf.

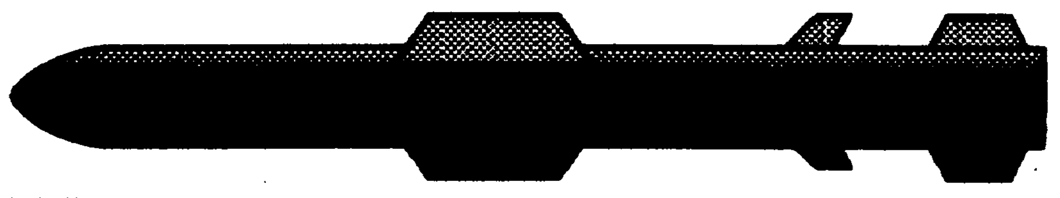
Suchen und Zerstören

Das gute, altmodische Duell: Zwei grimmige Kapitäne stehen sich gegenüber, die Hand am Torpedo und knurren, bis einer zieht. Die Binsenweisheit "Wer zuerst schießt, schießt am besten", stimmt auch hier.

Während solche U-Boot-Duelle verliert man seinen Gegner schnell vom Schirm. Eine gute Taktik ist es, einen Torpedo nach dem Gegner zu feuern und zu beobachten, wohin er geht. Wenn er keinen "Ping" macht und die Geschwindigkeit beibehält, sucht er das feindliche U-Boot. Die Taktik sollte man sich sparen, wenn eigene Schiffe



Oben seht Ihr eine "Sea Lance", darunter ein Torpedo vom Typ 48



Die "Harpoon" ist seit 1977 im Einsatz der US-Flotte

in der Nähe sind, außer, man will sie mit Gewalt versenken.

Bei Oberflächenzielen hält man sich in der Tiefe verborgen und schießt Torpedos in einen angesteckten Suchradius. Wenn die Torpedos ein Ziel entdecken, solltet Ihr darauf zusteuern und auftauchen. Verfolgt die Torpedos und Ihr wißt, wo die Feinde stecken!

Wenn Ihr aktives Sonar benutzt, laßt zwei "Pings" in Folge los, um alles zu identifizieren, was in der Nähe paddelt. Laßt Ihr nur einen Ping los, seht Ihr noch nicht alles. Pings haben einen Nachteil: Die Mannschaft könnte gleich Can-Can auf dem Oberdeck tanzen, so unauffällig ist das. Zieht Zerstörer an wie Dreck die Fliegen. Benutzt aktiven Sonar also nur in Notlagen, wenn es darauf ankommt, genau zu wissen, was sich wo versteckt.

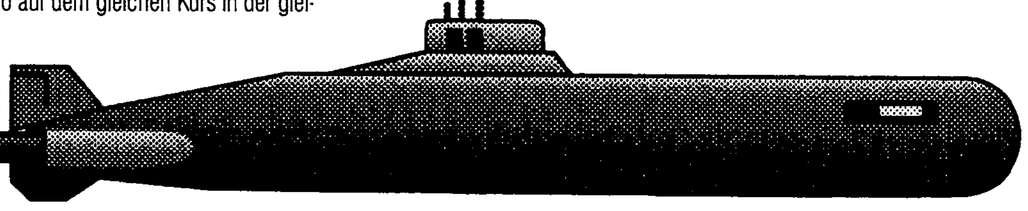
Torpedo-Action

Was tun, wenn ein Torpedo auf Euch zuschießt? Torpedos sind schnell genug, um das Boot ausmanövrierenmanövrieren und und meist tödlich beim Einschlag. Folgende Manöver erhöhen Eure Überlebenschancen: Behaltet den Torpedo im Auge und wartet, bis er Eure Tiefe erreicht hat. Sein Kurs ist stetig und direkt auf das Boot zu, die Geschwindigkeit steigt. Startet einen Noisemaker, bremst ab. Verändert die Tiefe: entweder hoch oder runter. Wenn der Noisemaker funktioniert, bleibt der Torpedo auf dem gleichen Kurs in der gleichen Tiefe. Wartet, bis der Torpedo am Noisemaker dran ist. Wenn er dann noch "Ping" macht, sieht's schlecht aus.

Versucht die zweite Taktik. Taucht so tief Ihr könnt und wartet auf den Torpedo. Laßt einen Noisemaker steigen. Taucht schnell nach oben und kreuzt so viele Thermalschichten, wie nur möglich.

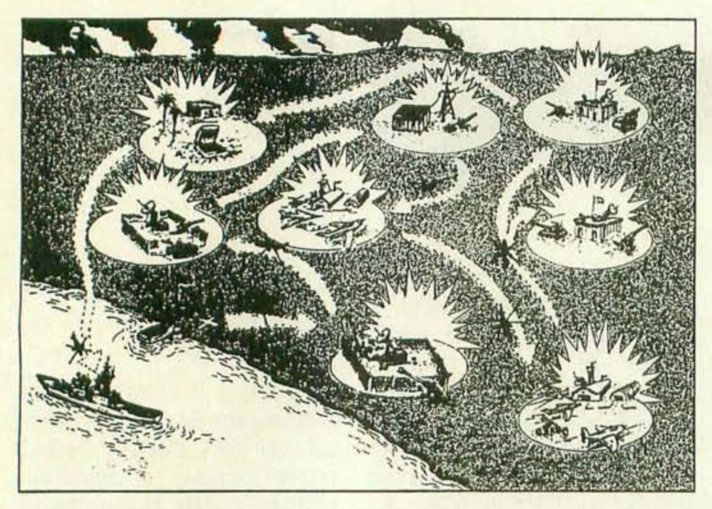
Die dritte Taktik ist riskanter: "Lockt" das Torpedo an die Oberfläche, damit er sich ein Oberflächenziel (also ein anderes Schiff) suchen kann. Das ist das spektakulärste Manöver. Wenn Torpedos im Wasser sind, schaltet Ihr die Vergrößerung auf Maximum (Zoom Level 1 oder 2) und laßt die Finger von der Zeitkompession. So könnt Ihr den Weg des Torpedos und den des Schiffs verfolgen.

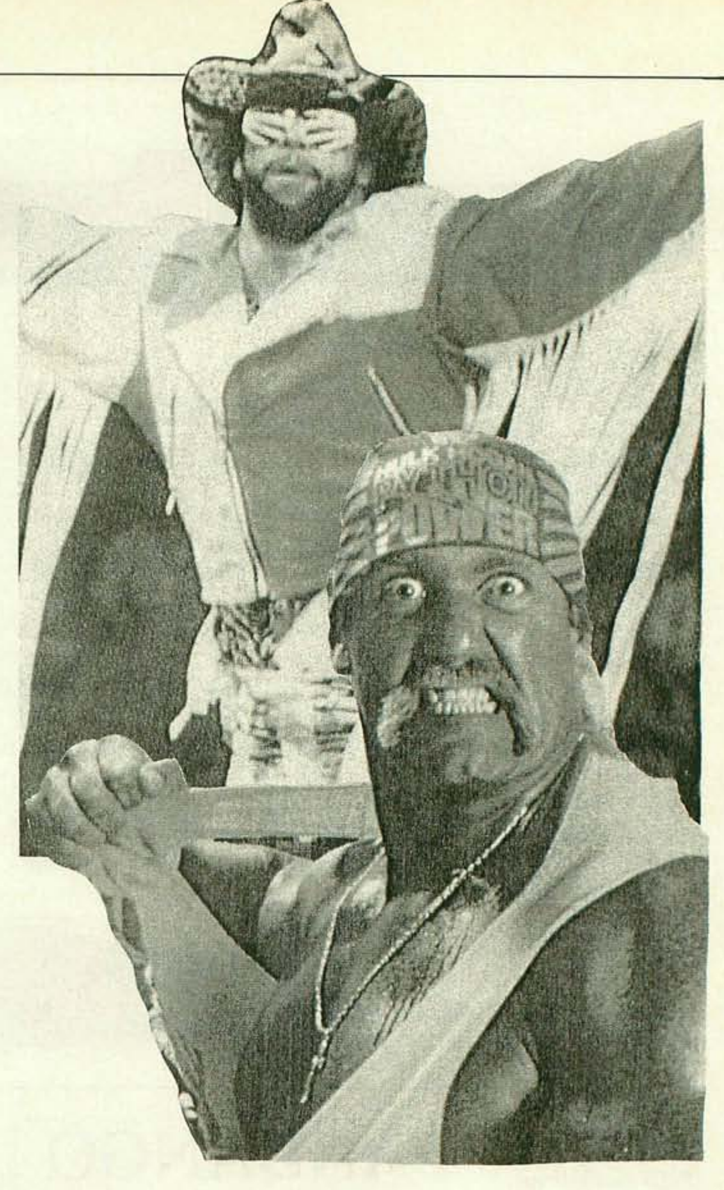
Die einzelnen Missionen schlüsseln wir in der nächsten *Video Games* auf. Viel Spaß und allzeit eine Handbreit Wasser unterm Reaktor!



Die SSBU Typhoon ist eins der weltgrößten U-Boote







DESERT STRIKE (Mega Drive)

Aufgrund der harschen Thematik wird Electronic Arts Irak-Spektakel wohl niemals offiziell in Deutschland erscheinen. Trotzdem haben's viele Mega-Drive-Besitzer bereits als Import erworben. Dirk Hoffmann war der erste, der uns die Paßwörter für alle Missionen zukommen ließ. Nach Abschluß der vierten Mission und des achten Levels, fliegt Ihr zurück zum Schlachtschiff und werdet danach in der Endsequenz von Bush und Gemahlin geehrt. Hier die Codes:

Mission	Code	Punkte
1.: Air Superiority	OQJMRAK	713600
2.: Scud Buster	BLLKEJG	1 185000
3.: Embassy City	PTEKFTG	2 149000
4.: Nuclear Storm		

ABRAHAMS BATTLE TANK (Mega Drive)

Christian Hepp sandte uns eine ganze Palette von 16-Bit-Tips. Hier sein Cheat für Electronic Arts Panzersimulation "Abrahams Battle Tank": Wenn Ihr während des Demos die Feuertasten B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B und C drückt, seid Ihr im folgenden Spiel gegen feindlichen Beschuß unverwundbar.

DRAGON CRYSTAL (Game Gear)

Einen netten kleinen Tip für das Game-Gear-Modul "Dragon Crystal" hat Ben Shevack für Euch parat: Wenn Ihr beim Laufen (egal in welche Richtung) gleichzeitig "Start" gedrückt haltet, lauft Ihr um einiges flinker. So habt Ihr kein Problem, den Gegnern zu entkommen.

SMASH TV (Super NES)

Christoph Simbeck und Stefan Kolmeder zogen alle Register ihres Mogelkönnens, um aus der Brutalo-Fernsehshow "Super Smash TV" als Sieger hervorzugehen. Vier Cheats helfen dem Kandidaten — achtet nach der Kombinations-Eingabe auf das helle Bingo-Geräusch. Ein "L" steht dabei für den linken Seitentaster, ein "R" für den rechten, während "O" und "U", eine Steuerbewegung nach oben oder unten symbolisieren.

Kombination	Effekt
L, R, L, U, L, R, O	Credits/ Leben
L, R, L, O, R, R	Speed/Turbo
R, R, O, U, R, L	Levelanwahl
L, R, L, L, R	Soundmenü

Name		Prof.	El.	HP
Morbi	(M)	Fighter	Fire	36
Werm	(W)	Fighter	Water	36
Aya	(A)	Ranger	Wind	34
Pyro	(P)	Mage	Earth	25/47/59
Nadar	(N)	Healer	Earth	30
Kem	(K)	Ranger	Wird	43
Rus	(R)	Lord	Fire	50/66
Madd	(Ma)	Ranger	Wind	58/68
Ragar	(Ra)	Warlord	Wind	67
Orkus	(O)	Lord	Water	56
Bane	(B)	Healer	Earth	30/42
Sethe	(S)	Mage	Earth	42
Brast	(Br)	Fighter	Fire	63/72
Arium	(Ar)	Warlord	Fire	85
Shad	(Sh)	Fighter	Water	63/72
Damun	(D)	Warlord	Water	79
Grym	(G)	Wizard	Earth	89
Jyn	(J)	Emperor	Earth	98

Diese "Crystal-Warrior"-Mieslinge machen Ärger

WWF SUPERSTARS (Game Boy)



Mit folgender Taktik (ausgetüftelt von Florian Zogalla) legt Ihr bei diesem Ringkampf jeden Kontrahenten auf die Matte: Verlaßt den Ring und wartet, bis der Gegner den Fehler macht, Euch hinterherzusteigen. Dann klettert Ihr flink zurück und auf einen der Eckpfosten. Sobald der Gegner ebenfalls auf die Matte zurückgekehrt ist, hüpft Ihr ihm vom Pfosten aus auf den Deckel. Der tumbe Schläger wird nicht ausweichen und zahlt für diesen Fehler mit einem Batzen Lebensenergie. Das Spielchen könnt Ihr oft wiederholen und den Gegner "pinnen", sobald seine Energie verbraucht ist.

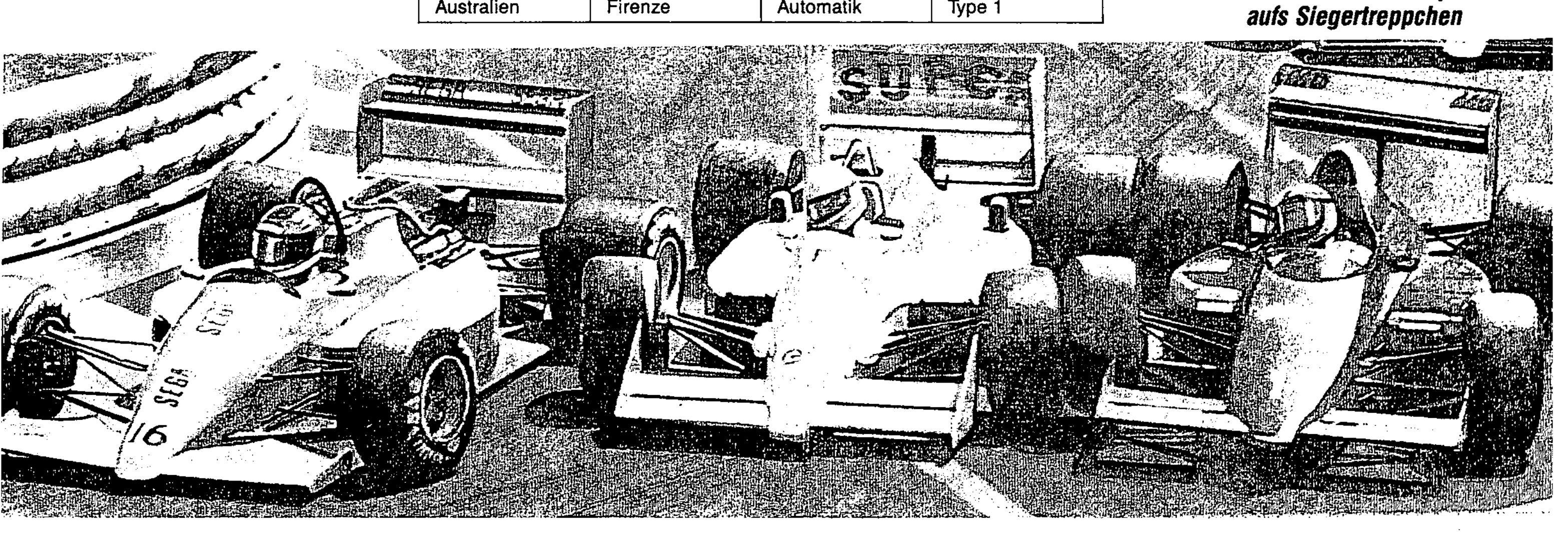
SUPER MONACO GP (Game Gear)

Björn Hutzler kennt sich aus, auf den Rennstrecken dieser Welt: Damit Ihr bei Super Monaco GP mehr Punkte sammeln könnt, empfiehlt er Euch die besten Autos und Konfigurationen für alle Strecken. Außerdem rät er zu weichen Reifen — auch wenn sich die Dinger in jeder Runde abnützen und an Haftung verlieren. Hier seine Liste:

Strecke	Motor	Getriebe	Spoiler
Brasilien	Lizie	7-Gang	Type 2
San Marino	Lorry	7-Gang	Type 1
Monaco	Lizie	Automatik	Type 1
Mexico	Lizie	7-Gang	Type 2
USA	Lizie	7-Gang	Type 1
Kanada	Vapor	7-Gang	Type 1
Frankreich	Lizie	7-Gang	Type 1
England	Firenze	7-Gang	Type 2
Deutschland	Lizie	7-Gang	Type 1
Ungarn	Lizie	7-Gang	Type 2
Belgien	Lizie	7-Gang	Type 1
Italien	Firenze	7-Gang	Type 2
Portugal	Firenze	7-Gang	Type 1
Spanien	Lizie	7-Gang	Type 1
Japan	Lizie	7-Gang	Type 1
Australien	Firenze	Automatik	Type 1



Mit unseren Tips aufs Siegertreppchen

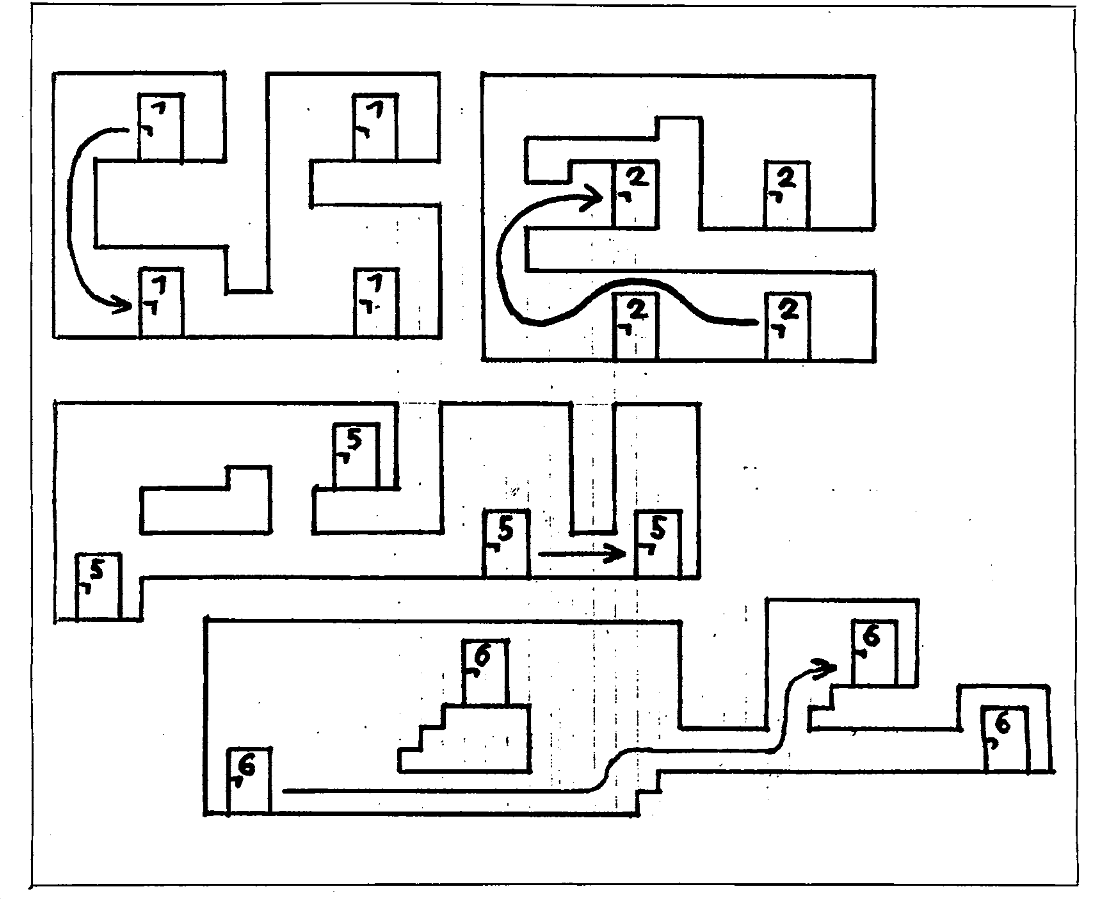


QUACKSHOT (Mega Drive)

Das Wikingerschiff, das Donald während seiner Quackshot-Weltreise betritt, bietet Euch eine Möglichkeit, unendlich viele Leben zu sammeln: Fahrt mit dem "Lift" den *Hauptmast* des Schiffs hinauf und schnappt Euch den Geldsack. Wenn Ihr mit dem Lift oben angekommen seid, müßt Ihr nach rechts und das Seil hinablaufen. Unten liegt ein Extraleben. Den beschriebenen Weg geht Ihr nun in die andere Richtung wieder zurück, verlaßt den Bildschirm und wiederholt die Aktion:

Ihr werdet jedesmal ein neues Extraleben vorfinden.

Die folgende Skizze fanden wir wiederum in den Unterlagen unseres Kollegen Jan B.: Sie zeigt das Labyrinth des Maharadschas, und hilft so allen Nachwuchsabenteurern, den tückischen Räumlichkeiten ohne Komplikationen zu entkommen.



Quackshot: das Labyrinth des Maharadschas

F-22 INTERCERPTOR (Mega Drive)

Alle Paßwörter zum einzigen Flugsimulator auf dem Mega Drive findet Ihr in folgender Tabelle.

USA	Korea
0lg047	7e000c
0pg04b	7n004o
0tg0cu	7q0181
11g0cs	820284
15g0g4	860288
19g0og	8ae2gn
1dg10t	8i02oi
1lg18d	8mb4g2
1pg1k4	8qb50g
1tg1sg	8ub64p
21g28k	9a06g7
2tg35j	9i06gr
31g50f	9u07s8
35g68t	a2088j
39g8ce	a60akj
3tg94r	aa0ao2
41g98t	ae0b4c
45ga45	ai0dk9
4tgagn	am0fkp
51gb0v	b20fop
51gbgn	b60g43
59gbgn	ba0h0b
61gegq	
65gek2	
69gf0c	
61gi02	

Irak	UdSSR
cag00b	hj0002
ceg04j	hn0006
cig08r	hr00sd
cmg0ca	i701sk
cug0kq	ib0342
d2g1g1	if03kt
d6g1s5	ij04gu
dag2g5	in05cv
dqg30v	ir078q
e2g3s4	j307sn
e6g4cp	j708oo
e6g6cr	jf0abp
eag6c6	jj0b0m
eeg6ki	jn0gbh
eig7gj	jr0c0v
eug88h	jv0egs
f2g8k2	kb0fc6
f6g90c	kf0gcb
fagaci	kj0hgk
fegb8d	kn0i02
figc8h	
fqgd0i	
fugdkh	
g2gegc	
g6gfkl	
giggg5	
gmghoi	

Ace's Challange	
ljg041	
lng045	
lrg08d	
lvg0cs	
m3g0gu	
m7g0oa	
mbg14r	
mfg1ce	
mjg1kq	

CHOPLIFTER 2 (Game Boy)

Eine erfreulich ausführliche Komplettlösung zur Geschicklichkeits-Ballerei "Choplifter 2" erhielten wir von Stefan Kögler. Neben kompetenten Levelplänen verriet er uns

Sektor	Ebene	Geiseln gesamt	Verlust max.	Rettung min.
1	3	18	3	15
5	1	19	1	18
5	2	21	1	20
5	3	20	0	20

Choplifter II Legende:

Extras:

- B 6x starke Bomben
- M 6x starke Missile
- I 2x Unsichtbar
- F 1x Flammenwerfer
- R Seil zum Retten

Geisellager und Gebäude:

- x Geiseln beim Haus
- x Geiseln auf dem Dach
- 2,3,4,5,6 Anzahl an Geiseln (2-6)
- Start-/Landeplatz der Basis

Flugobjekte:

- Bomber (mit Flugbereich)
- Grosser Fighter (mit Flugb.)
- Kleiner Fighter (mit Flugb.)
- Feind-Hubschrauber (Flugbereich & Herkunft)

Feindliche Objekte:

- Panzer (mit Fahrbereich)
- Radar
- Kleine/Mittel/Grosse Flak
- U-Boot (schiesst Raketen)
- Boot (mit Fahrbereich)
- Rettungsboot
- Männchen (wirft Geschoss)
- Mine

Natur-Hindernisse:

- Regenwolke
- Gewitterwolke
- Pflanze
- Palme
- Pflanze (mit Flammenwerfer vernichten)
- Vogel
- Wasserfontäne
- Feuer
- Felsen
- Stalaktiten
- herunterfallender Stallaktit

auch ein paar Spezialtips und lieferte eine Richtigstellung der Anleitung. Mit letzterer wollen wir beginnen: Zu vier Ebenen des Spiels liefert das Regelheft falsche Angaben bezüglich der Gesamtzahl der Geiseln:

Die Extras

S: Erscheint nach der Vernichtung eines Flugzeuges und kann nur einmal benutzt werden.
L: Erscheint nach der Vernichtung eines Hubschraubers. Da es äußerst schwer ist, das Extras im Flug zu erhaschen, sollten sich nur Profis darauf stürzen.
F: Kann nur einmal benutzt werden. Verballert man dieses Extra, ohne die entsprechende Pflanze vernichtet zu haben, kann man die Ebene gleich wieder von vorne beginnen.
I: Bei Benutzung dieses Extras schießen die Feinde nicht.
***:** Das Stern-Symbol erscheint nach der Vernichtung von jeweils 3 Vögeln bzw. Fledermäusen oder 2 Panzern.

Die Wolken

Es gibt 2 Arten von Wolken:
Regenwolken: Bewegen sich zwischen 2 Punkten hin und her. Dabei schlagen sie auch einen Zick-Zackkurs ein wenig nach oben und unten ein.
Gewitterwolken: Bewegen sich im Uhrzeigersinn im Kreis. Bei Berührung wird man nach unten geschleudert.

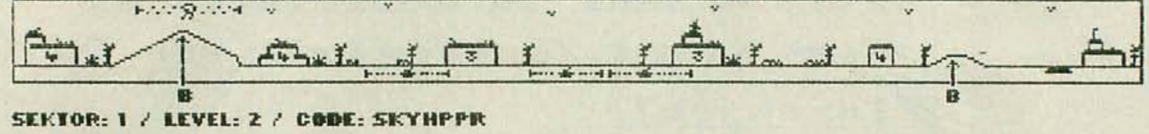
Die Feinde

Fighter/Bomber: Sie bewegen sich von rechts nach links und umgekehrt innerhalb des Bereiches (siehe Karte). Dabei stellen sie sich auf die Höhe des eigenen Hubschraubers ein (sie über- bzw. unterschreiten den Bereich aber nicht). Greift sie von oben an.
Hubschrauber: Sie bewegen sich genauso wie die Flugzeuge und verlassen ebenfalls nie den eingezeichneten Bereich. Auf der Karte zeigt die Punktlinie neben dem Bereich die Herkunftswege der Hubschrauber.
Boote/Panzer: Sie fahren zwischen dem Bereich hin und her.
Große Flak: Die Nummer des Levels entspricht den benötigten Treffern bis zur Vernichtung. Dies gilt auch für Flugzeuge, Huschrauber, Boote und U-Boote. Alle anderen Gegner sind nach 1 – 2 Treffern vernichtet; diese Angaben gelten für den normalen Standardschuß.

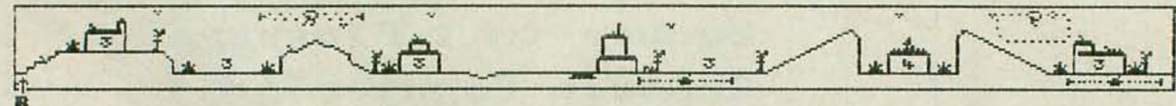
Karten zu: CHOPLIFTER II

Sektor 1: Erdkampf

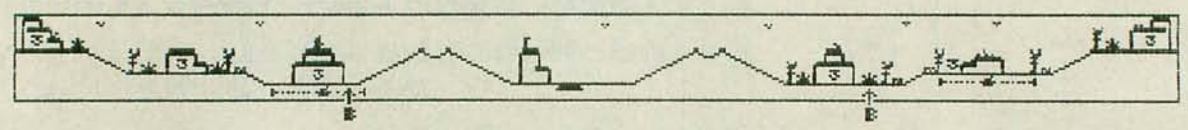
SEKTOR: 1 / LEVEL: 1 / CODE: -------



SEKTOR: 1 / LEVEL: 2 / CODE: SKYHPPR

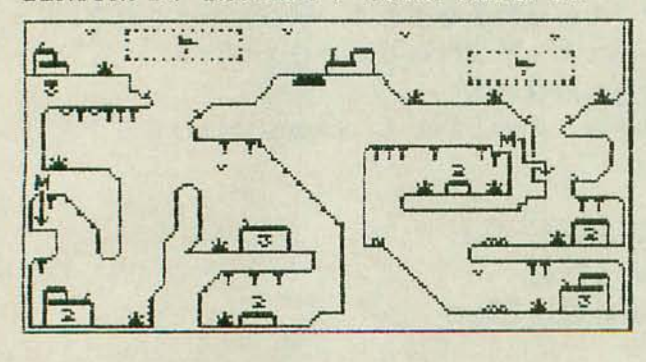


SEKTOR: 1 / LEVEL: 3 / CODE: LKYBYSS

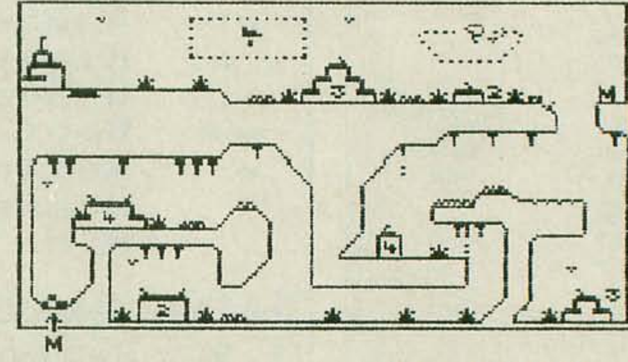


Sektor 2: Höhlenkampf

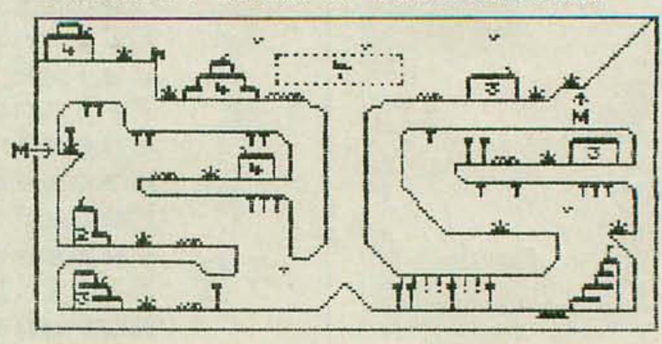
SEKTOR: 2 / LEVEL: 1 / CODE: CHPLFTR

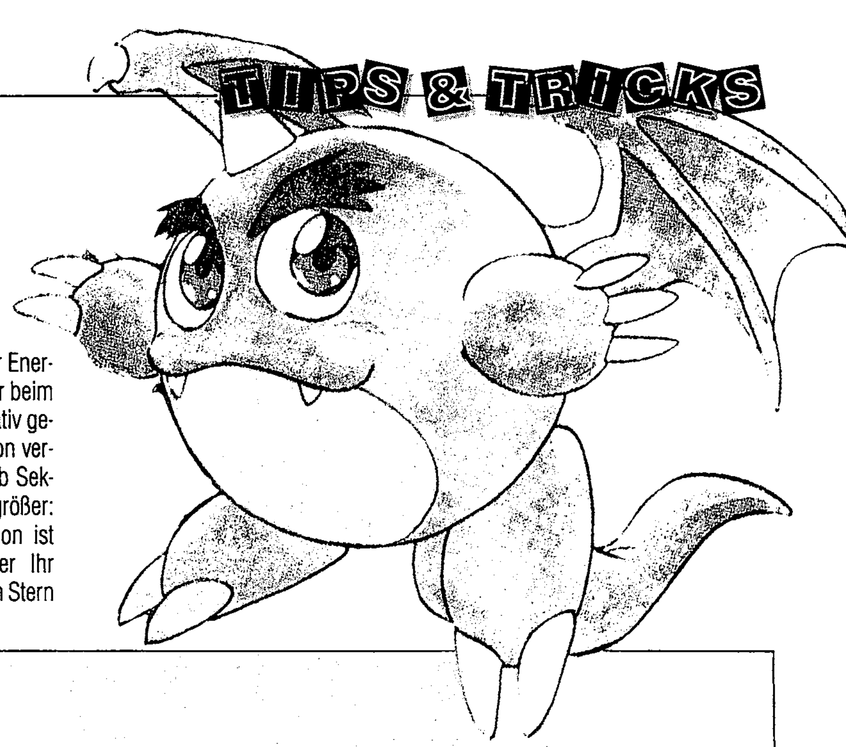


SEKTOR: 2 / LEVEL: 2 / CODE: BYMSFHR



SEKTOR: 2 / LEVEL: 3 / CODE: RGHTHND





Der Schuß

Jedes schießende Objekt ballert nach einem bestimmten Muster. Meistens schießen die Gegner (z.B. Boote und Panzer) abwechselnd nach links und nach rechts. Die mittelgroßen und großen Flaks schießen außerdem auch gerade nach unten bzw. nach oben. Nur selten lassen sie den Schuß in eine Richtung aus. Die kleinen Flaks schießen zweimal in jede Richtung (rechts/links). Nur selten entfällt der Schuß in eine der Richtungen. Das große Geschoß der Hubschrauber und die Raketen der U-Boote sind in jedem Fall tödlich.

Energie

Am Anfang des Spiels ist der Energieverlust bei einem Treffer oder beim Rammen von Hindernissen relativ gering (erst bei der dritten Kollision verliert man ein Leben). Später (ab Sektor 5) ist der Energieverlust größer: Schon bei der zweiten Kollision ist man ein Leben los — außer Ihr schnappt Euch rechtzeitig einen Stern extra.

Sektor 3: Seeschlacht

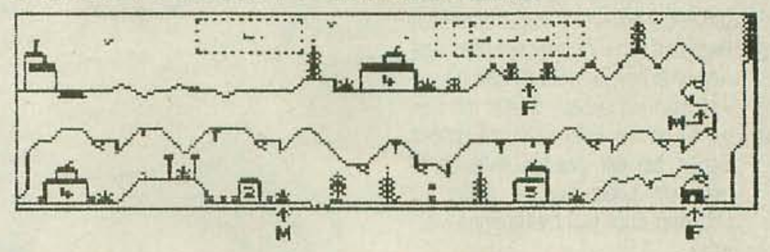
SEKTOR: 3 / LEVEL: 1 / CODE: GDGMPLY

SEKTOR: 3 / LEVEL: 2 / CODE: TRYHROR

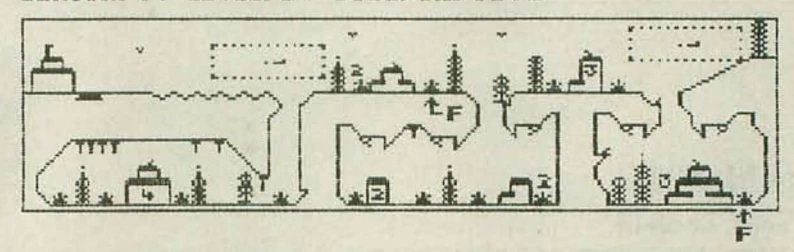
SEKTOR: 3 / LEVEL: 3 / CODE: SPRYSKS

Sektor 4: Dschungelkampf

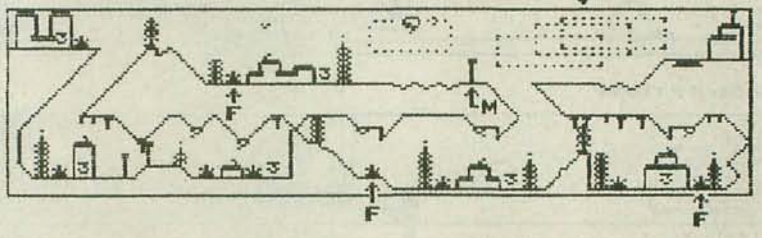
SEKTOR: 4 / LEVEL: 1 / CODE: CHPTRNZ



SEKTOR: 4 / LEVEL: 2 / CODE: CHPYBYS

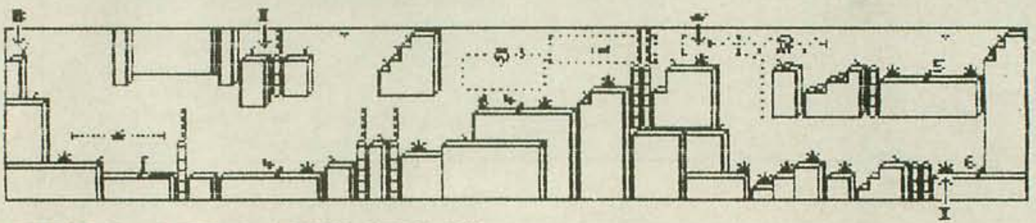


SEKTOR: 4 / LEVEL: 3 / CODE: VRYHPPY

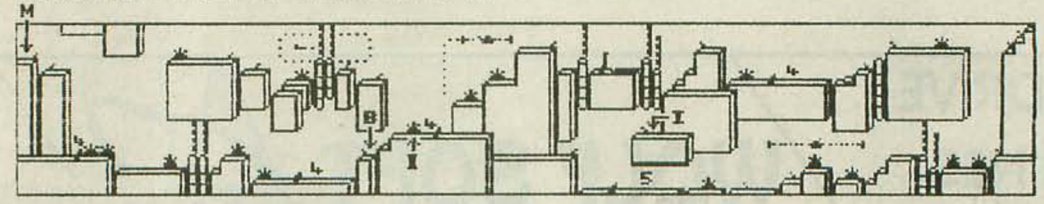


Sektor 5: Stadtkampf

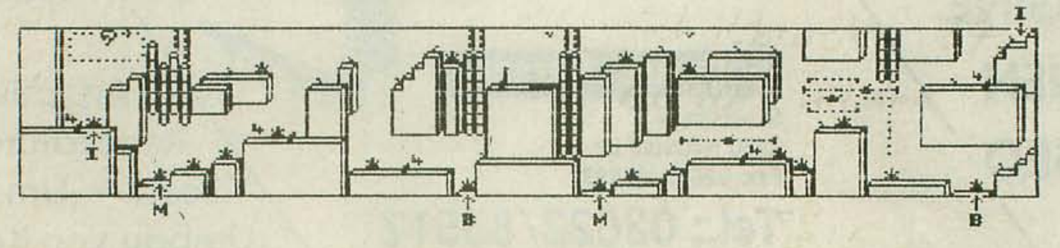
SEKTOR: 5 / LEVEL: 1 / CODE: GMBYQZD



SEKTOR: 5 / LEVEL: 2 / CODE: LVLYTYZ



SEKTOR: 5 / LEVEL: 3 / CODE: GDDYGMZ



PRINCE OF PERSIA (Game Boy)

Euch ist's im Kerker des Jaffar zu ungemütlich? Sascha Löwenstein weiß, wie man dort schnell wieder hinauskommt. Hier seine Paßwörter:

Level	Code
1	–––––
2	06769075
3	25610065
4	92117015
5	56008105
6	45303135
7	—
8	65902695
9	13806685
10	22430754
11	93730444
12	81636474
13	53133564

HELLFIRE (Mega Drive)

Neunundneunzig Hellfire-Continues ermogelt Ihr Euch mit diesem Cheat: Im Option-Menü stellt Ihr Euch"Hard" ein und hört Euch irgendeinen Sound ca. 70 Sekunden an. Das Spiel startet jetzt automatisch mit 99 Continues. Dieser Tip ist jedoch nur auf den europäischen oder amerikanischen Mega Drives zu gebrauchen.

TOM & JERRY (NES)

Gebt Jerry eine Chance: Um Jerrys Lebensvorrat gehörig aufzupeppen, müßt Ihr Euch ins Titelbild (auf dem Katz und Maus friedlich vereint sind) begeben. Dort funktioniert folgender Trick: Drückt auf dem Steuerkreuz nach rechts, rechts, oben, links, oben, rechts, unten, Feuerknopf B, A, Select, Start und nochmals Start — macht Euch nun keine Sorgen mehr um Eure kleine Maus.

TURRICAN (Mega Drive)

In der Mega-Drive-Version von "Turrican" haben die Programmierer ein nützliches Allroundmenü eingebaut: Begebt Euch in den Option-Bildschirm und wählt den Menüpunkt "Exit" an. Drückt das Steuerkreuz nach unten, haltet es gedrückt und gebt mit den Feuerknöpfen folgende Kombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A und A

Jetzt könnt Ihr vom Zeitlimit bis hin zur Anzahl der Leben alles einstellen, was Euch das Roboterleben erleichtert.

ARCUSE ODYSSEE (Mega Drive)

Alle Paßwörter für dieses actionreiche Fantasy-Gemetzel mit Rollenspieleinschlägen präsentieren wir Euch hier:

1-Spieler-Modus	
Level 2:	F9PBAIACRO
Level 3:	H2JCAIII1J
Level 4:	HSKHCQIPMU
Level 5:	JRKCHWITNA
Level 6:	HRKCE5IT3E
Level 7:	EDXBAIAARI
Level 8:	EGROBNAE0 (Null) 3
2-Spieler-Modus:	
Level 1:	HRMGEKQLLT
Level 2:	XJ0 (Null) EIAQLBD
Level 3:	KMKCEQQQN1
Level 4:	JJ0 (Null) EIIQRFF

MS. PAC-MAN (Lynx)

Folgender Tip macht der niedlichen "Ms Pac-Man" Beine: Nachdem Ihr im Spiel "Pause" gedrückt habt, gebt folgende Kombination ein: A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1. In der Anzeigenleiste erscheint nun ein Blitzsymbol. Drückt nun während des Spiels B und Ms. Pac-Man bewegt sich wesentlich schneller. Die Wirkung hält zwar nicht ewig an, aber den Trick könnt Ihr jederzeit wiederholen.

BATTLE PING PONG (Game Boy)

Hier sind die Paßwörter zu allen Levels des Game-Boy-Spiels "Battle Ping Pong":

Level	Code
2	7822
3	6524
4	1604
5	0781
6	5802
7	8731
8	0511

LESERBRIEFE

HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



NES-LEMMINGS

Zuerst muß ich Euch ein Riesenlob aussprechen, da Ihr auf dem Gebiet wirklich das Beste seid, was es gibt.

Dann habe ich noch ein paar Fragen:

1. Stimmt es, daß "Lemmings" auf dem NES herauskommt?

2. Erscheint mit dem Super Nintendo ein Adapter, mit dem man NES-Spiele auf dem Super Nintendo spielen kann?

3. Könntet Ihr nicht auch ältere Spiele für das NES testen, z.B. Zelda 1 und 2, Mario 1 und 2 oder Faxanadu?

Andreas Bürkner, München

Ältere Spiele und Klassiker haben wir bereits in der ersten VIDEO GAMES des letzten Jahres "nachgetestet". Falls auch andere Leser die Oldies kennenlernen möchten, werden wir sie Euch noch einmal vorstellen. Schreibt uns, falls Ihr Interesse habt. Super-Nintendo-Adapter: Offiziell und von Nintendo wird's diesen Adapter wohl niemals geben. Ob findige Importeure das Stück Hardware ausliefern, bleibt abzuwarten. Bisher ist's nicht einmal hundertprozentig sicher, in welcher Beziehung sich das deutsche von "ausländischen" Super Nintendos unterscheidet. Abwarten.

Die gute Nachricht zum Schluß: "Lemmings" wird von Ocean noch in diesem Jahr für das NES auf den Markt kommen.

SCHWITZENDE PROFIS

Gibt es eigentlich auf Game Boy, Game Gear oder Master System noch Module, bei denen sogar Ihr, die weltbesten Zocker, ins Schwitzen kommt? Wenn ja, könntet Ihr mir diese bitte nennen?

Stefan Fischer, Cham

Was Winnie schwer findet, ist für Martin vielleicht ein Witz, das Spiel an dem Julian Wochen knabbert, löst Stefan eventuell schon am ersten Abend. Die "Hardcore"-Spiele sind also von Tester zu Tester verschieden:

Michael: Thunderforce 3 (Mega Drive), Ultima 4 (Master System)

Winnie: Rockman World (Game Boy), Battletoads (Game Boy)

Julian: R-Type (PC-Engine), Super Shinobi (Mega Drive)

Martin: Gynoug (Mega Drive), R-Type (Game Boy)

Jan: Sol-Deace (Mega Drive), Hellfire (Mega Drive)

Andreas: Magician Lord (Neo Geo), Gradius 3 (Automat)

Paul: Tiny Toons (NES), Ghouls'n Ghosts (Mega Drive)

Stefan: R-Type (PC-Engine), Kick Off (alle Systeme)

VIER SEITEN LESERBRIEFE?

Die Leserbrieferubrik muß größer werden. Mein Vorschlag wären vier Seiten.

Denkt mal daran, daß Eure Zeitschrift *Video Games* heißt – Ihr solltet dann auch wirklich alle Systeme testen. Bestes Beispiel: Neo Geo. Euer sogenannter Schwerpunkt hat von 25 nur sieben Titel richtig beschrieben; ich finde, Ihr solltet mal 'nen richtigen Neo-Geo-Schwerpunkt bringen und dabei alle älteren Titel nachtesten (eine Viertelseite pro Spiel würde reichen) und ab sofort alle neuen Spiele ausführlich testen. Ansonsten macht weiter so.

Marcus Weinmeister, Berlin

MEGA-AKTUELL?

Bereits seit Heft 2 les' ich Eure Zeitschrift *VIDEO GAMES*. Sie ist einfach Spitze! Da erfährt man immer was über die neuesten Spiele. Ich selbst besitze ein NES und einen Game Boy, hab' mir aber schon überlegt, ob ich mir nicht noch ein Mega Drive zulegen soll. Deshalb brauch ich Euren Rat: Würdet Ihr Euch noch ein Mega Drive zulegen, wenn Ihr ich wärt?

Nedia Tomki, Koblenz

Zu einem Mega Drive können wir Dir durchaus raten – falls Du auf Videospielhelden wie Mario, Mega Man, Zelda, Simon oder die Turtles verzichten kannst. Denn die meisten dieser Superstars werden sich auch in Zukunft nur auf NES und oder Super Nintendo tummeln. Die Spielzukunft fürs Mega Drive sieht gut, aber lang nicht so überragend wie die der Nintendo-Konsolen aus. Am besten wartest Du, bis das Super Nintendo in zwei, drei Monaten auch bei uns offiziell zu haben ist und unterziehst die beiden 16-Bit einem eingehenden Vergleichstest.

MASTER-WUT

Bis zu dieser Ausgabe (2/92) war ich begeisterter Fan Ihrer Zeitung. Ich rannte heute morgen zum Zeitschriftenhändler, um der erste zu sein, der sie bekommt. Doch als ich die Ausgabe durchblätterte, packte mich die Wut: Sie bringen z.B. nichts (oder nicht mehr viel) über das Master System. Drei schlappe Tests! Als nächstes ging ich die Sega-Nachrichten durch: Jedes zweite Wort dort lautet CD-ROM! Bei der Spieleübersicht finde ich auch kein Master System mehr, geschweige denn irgendwelche Nachrichten über dieses System. Außerdem sind Sie (wie ich meine) sehr parteiisch gegenüber Nintendo. Die meisten NES-Spiele bekommen von Ihnen Traumnoten. Vom NES haben Sie bis jetzt am meisten Tests gebracht, wie Ihre Übersicht in Heft 1/92 beweist.

Lars Tuncay, Zülpich

Wir testen alles, was in Deutschland auf dem Markt kommt. Werden hierzulande mehr NES-Module fertiggestellt, gibt's natürlich auch mehr NES-Tests in der VIDEO GAMES. Parteiisch sind wir natürlich nicht – warum auch?

WERTUNGS-UNTERSCHIEDE

Die Bewertungsergebnisse (gut, na ja etc.) passen häufig nicht zu den vergebenen "Spielspaß-Prozentpunkten". So habt Ihr "Super Fantasy Zone" mit "Gut" und 77% bewertet, "California Games" mit "Super" und 78% und "Buck Rogers" mit "Gut" und 79%. Abgesehen davon, daß man sich darüber streiten kann, ob ein einziger Prozentpunkt eine Auf- bzw. Abwertung um eine ganze Note rechtfertigt, sollte doch zumindest eine gewisse Logik zu erkennen sein.

Michael Hildebrand, Lohmar-Neuhonrath

Die Bewertungsfloskeln ("Gut", "Hilfe") geben die persönliche Meinung des Redakteurs wieder (die er im Fazit genau darlegt und erklärt), die Prozentpunkte werden in der "Wertungskonferenz" von der ganzen Redaktion festgelegt. Da wir natürlich nicht immer derselben Meinung sind, kommt es öfters zu Abweichungen.



MEINUNGSMACHE

Wir wollen's wissen: Eure Meinung ist gefragt. Was findet Ihr toll an der *VIDEO GAMES*, was sollte geändert werden? Nur wenn Ihr bei dieser Leserumfrage mitmacht, könnt Ihr die Zeitschrift nach Euren Wünschen mitgestalten und ganz nebenbei einen prima Preis gewinnen.

Tagtäglich sitzt die Redaktion zusammen und fragt sich: "Machen wir genau das, was die Leser wollen?". Wenn Ihr nur ein bißchen Erbarmen mit uns habt, dann greift zum Griffel und beantwortet fein säuberlich die anschließenden Fragen. Ihr macht uns die Arbeit etwas leichter und sorgt gleichzeitig dafür, daß Eure Vorschläge und Kritikpunkte beachtet werden. Schließlich machen wir *VIDEO GAMES* nicht zu unserem Privatvergnügen, sondern wollen eine tolle Zeitschrift für Euch auf die Beine stellen.



Der Gewinner erhält ein Überraschungspaket mit fünf Modulen für seine Lieblingskonsole

Als Belohnung winkt einem Glücklichen ein Überraschungspaket mit fünf Modulen für seine Lieblingskonsole (der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen). Füllt einfach den Fragebogen aus, reißt die Seite aus dem Heft (pfui) oder fotokopiert sie (danke), und schickt das Ganze bis zum 30. Juli '92 an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Umfrage '92
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

1. Welches Videospielsystem besitzen Sie und welches wollen Sie sich kaufen?

System		Besitze ich	Will ich demnächst kaufen
Atari 7800	01	☐	☐
Atari Lynx	02	☐	☐
Atari VCS 2600	03	☐	☐
Game Boy	04	☐	☐
Game Gear	05	☐	☐
Neo Geo	06	☐	☐
Nintendo Entertainment System	07	☐	☐
PC-Engine	08	☐	☐
PC-Engine GT (Handheld)	09	☐	☐
Sega Master System	10	☐	☐
Sega Mega Drive	11	☒	☐
Super Famicom/Super NES	12	☐	☒

2. Seit wann besitzen Sie Ihre Videospielkonsole?

Ich besitze noch keine Videospielkonsole	01	☐
Weniger als 3 Monate	02	☒
3 Monate bis ½ Jahr	03	☐
½ Jahr bis 1 Jahr	04	☐
1 bis 1 ½ Jahre	05	☐
1 ½ bis 2 Jahre	06	☐
2 bis 3 Jahre	07	☐
Über 3 Jahre	09	☐

3. Besitzen Sie auch einen Computer? Wenn ja, um welches Modell handelt es sich?

Ich besitze keinen Computer	01	☒
Amiga 500/1000/2000	02	☐
Amstrad CPC	03	☐
Atari ST/STE	04	☐
Commodore 64/128	05	☐
Macintosh	06	☐
MS-DOS	07	☐
Sonstige	08	☐

4. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie und welche wollen Sie demnächst kaufen?

		Besitze ich	Will ich kaufen
CD-ROM	01	☐	☐
Farbmonitor	02	☐	☐
Fernseher	03	☐	☐
Joystick	04	☐	☐
Joypad	05	☐	☐

5. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Videospielmoduls zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Video Games, sich für ein bestimmtes Spiel zu entscheiden?

Immer	01	☒
Meistens	02	☐
Selten	03	☐
Nie	04	☐

6. Wie stufen Sie sich, ganz grob gesehen, im Bereich Videospiele selber ein?

Anfänger ohne Vorkenntnisse	01	☐
Einsteiger mit Grundkenntnissen	02	☐
Fortgeschrittener	03	☒
Profi	04	☐

7. Welche Themen sollen in zukünftigen Ausgaben von Video Games mehr, gleich viel oder weniger behandelt werden?

		mehr	gleich viel	weniger
Game-Boy-Tests	01	☐	☐	☒
Game-Gear-Tests	02	☐	☒	☐
Lynx-Tests	03	☐	☒	☐
Master-System-Tests	04	☒	☐	☐
Mega-Drive-Tests	05	☐	☒	☐
Nintendo-Entertainment-System-Tests	06	☐	☒	☐
Super-NES-Tests	07	☒	☐	☐
Artikel über bestimmte Spielegenres	08	☐	☒	☐
Spielautomatentests	09	☐	☒	☐
Engine-Ereignisse	10	☐	☒	☐
Neo Geo	11	☐	☒	☐
Firmenporträts	12	☐	☐	☒
Hitparaden	13	☒	☐	☐
Interviews	14	☐	☐	☒
Leserbriefe	15	☒	☐	☐
Marktübersichten	16	☒	☐	☐
Messeberichte	17	☒	☐	☐
Neuigkeiten aus der Redaktion	18	☐	☒	☐
Rat & Tat / Technische Infos	19	☒	☐	☐
Schwerpunkte zu Hardware und Zubehör	20	☒	☐	☐
Tests von neuen Videospielsystemen	21	☒	☐	☐
Spieletips & Tricks	22	☐	☐	☒
Vorabberichte zu neuen Spielen	23	☒	☐	☐
Wettbewerbe	24	☐	☒	☐
Andere Themen, und zwar:	25	☒	☐	☐

Hardware-Vergleichstests

8. Wie ist Ihre Meinung zu Video Games?
Meiner Meinung nach ist Video Games...

		sehr	etwas	gar nicht
aktuell	01	☒	☐	☐
hilfreich	02	☒	☐	☐
informativ	03	☒	☐	☐
kompetent	04	☐	☐	☐
kritisch	05	☐	☒	☐
sachlich	06	☐	☒	☐
unterhaltsam	07	☒	☐	☐
unverzichtbar	08	☒	☐	☐
verständlich	09	☐	☒	☐

RAT & TAT

Klemmt ein Kabel oder wackelt ein Modul? Flackern die Sprites und ruckelt die Landschaft? Wenn's um technische Probleme geht, hat unser Videospieldoktor immer die passende Antwort parat.

Nachdem ich die Post der letzten Wochen gesichtet habe, hat sich ein Hauptthema herauskristallisiert: Die meisten Eurer Fragen beziehen sich auf Nintendos 16-Bit-Konsole Super Nintendo (In Japan: Super Famicom, in USA: Super NES). Um nun nicht ein- und dieselben Fragen in etwas veränderten Versionen hundertmal zu beantworten, werde ich alle Probleme und News über Nintendos 16-Bit-Baby an dieser Stelle beantworten.

Fangen wir mit der Frage der Kompatibilität an: Laut Nintendo sind sogar die Super-Nintendo-Geräte der verschiedenen europäischen Länder untereinander inkompatibel; ob's einen Adapter geben wird, steht im Moment noch nicht fest. Allerdings haben einige Importeure angedeutet, daß sie sich in jedem Fall um ein entsprechendes Zubehörteil kümmern werden.

Wie bereits erwähnt, besitzt das europäische Super Nintendo das japanische Super-Famicom-Design und -Geäuse; auch die Module sind optisch mit den japanischen Vorbildern identisch.

Technisch sind alle Super Famicoms und Super Nintendos weltweit identisch, hier dürft Ihr Euch nicht vom unterschiedlichen Aussehen täuschen lassen. Kein amerikanisches oder europäisches Gerät hat einen schnelleren Prozessor als das japanische Super Famicom, wobei ein schnellerer Prozessor (wie Super Contra oder Super Aleste beweisen) auch nicht zwingend nötig ist. Einziger Unterschied zwischen den Importgeräten und dem offiziellen deutschen Super Nintendo ist natürlich die Fernsehnorm: Alle Importgeräte sind NTSC-60-Hz-Geräte, alle "offiziellen" sind 50-Hz-PAL-Geräte, können also sogar über die Antennenbuchse an jeden Fernseher angeschlossen werden. Alle weltweit verkauften Super Nintendos und Super Famicoms haben dieselbe Multi-Ausgangsbuchse, an der ein Video- und ein RGB-Signal vorhanden sind. Solltet Ihr Euch ein deutsches Super Nintendo kaufen und die bessere RGB-Qualität am Monitor oder Fernseher genießen wollen, besorgt Euch ein RGB-Kabel für das amerikanische oder japanische Super Nintendo bei einem Import-Händler. Nintendo hat bisher nicht bekanntgegeben, ob ein "offizielles" RGB-Kabel erscheinen wird. Der Hammer: Das Super Nintendo wird in Deutschland (inklusive "Super Mario World") für etwa 300 Mark erscheinen.

In der nächsten *VIDEO GAMES* erfahrt Ihr an dieser Stelle alle technischen Daten über das Nintendo CD-ROM, die wohl heißeste Hardware des nächsten Jahres.

JULIAN EGGEBRECHT

MEGA-CD

Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drives und will mir ein Sega CD-ROM kaufen. Hier einige Fragen dazu:

1. Wann kommt das CD-ROM offiziell in Europa heraus?
2. Ist dann im europäischen Gerät ein 3-D-Chip?
3. Kann man auch japanische Spiele benutzen?
4. Werden "Space Ace" und "Dragons Lair" auf Sega's CD umgesetzt?
5. Hätten die Spiele dann Amiga- oder LDG-Grafik?
6. Kommt "Turrican 3" auch auf CD?

Florian Niewiera, Uelzen

Der Erscheinungstermin für das europäische CD-ROM steht noch nicht fest. Einen 3-D-Chip wird's nicht haben, nur einen schnellen Zusatzprozessor. Laut Sega laufen die japanischen Spiele nicht auf der erwarteten Europaversion. Die Umsetzung der von Dir genannten Spiele ist bis jetzt nicht geplant. Keines der CD-ROMs (egal ob Sega oder Nintendo) kann echte Laser-Bildplatten, also Filme, von Disk abspielen. Das Nintendo-CD-ROM hat jedoch Fähigkeiten, die den angesprochenen zumindest nahekommen — ein perfektes Laser-"Dragon's Lair" läßt sich aber auch damit nicht realisieren. So wie's zur Zeit aussieht, wird Turrican 3 nur auf Modul erscheinen.

AUF GUTE VERBINDUNG

Ich möchte mir ein Super Nintendo anschaffen und habe hierzu zwei Fragen:

1. Kann ich das Super Nintendo ohne Probleme an den Monitor meines Amigas (1084S) anschließen?
2. Wenn ja, wird das Kabel schon mitgeliefert oder welches muß ich kaufen?

Verena Mostert, Frankfurt

Bei dem deutschen Super Nintendo wird höchstwahrscheinlich dieselbe Ausstattung vorhanden sein, wie bei der englischen Version. Das heißt, ein Videokabel für die Verbindung zwischen dem Super Nintendo und Deinem Monitor gehört zum Lieferumfang. Für beste Bildqualität solltest Du allerdings auf den RGB-Ausgang des Super Nintendo zurückgreifen. Wann und ob jedoch das passende Adapterkabel (Nintendostecker auf Commodore-Rundstecker) zu haben sein wird, steht noch nicht fest.

WACKELKONTAKT

Ich bin stolzer Besitzer eines Master Systems, aber der Spielspaß wird oft dadurch getrübt, daß meine ältliche Antennenweiche einen Wackelkontakt hat. So muß ich die verücktesten Verrenkungen mit der Weiche machen, um ein einwandfreies Bild zu bekommen. Könntet Ihr mir verraten, wo ich eine Antennenweiche reparieren lassen- oder kaufen kann?

Ulli Zaumseil, Graal-Muritz

Bei Deinem Problem wird Dir ein Radio-Fernsehgeschäft weiterhelfen. Eine Alternative wäre, den Videoeingang Deines Fernsehers (falls vorhanden) zu nutzen. Das nötige Adapterkabel kaufst Du bei Videospielhändlern, in Spielzeuggeschäften oder über einen Fernsehladen.

WIE GEHT EIN NES KAPUTT?

Ist es normal, daß bei meinem NES z.B. bei "Duck Tales" die Grafik ruckelt und die Sprites flackern? Das Spiel wird auch langsamer. Kann es sein, daß beim NES etwas an der Elektronik kaputt geht, wenn man vergißt, die Kassette hineinzudrücken, wenn NES und der Fernseher aber schon angeschaltet sind? Oder wenn man fernsieht, aber vergißt, das NES mit der eingelegten Kassette abzuschalten? Oder der Netzstecker steckt noch nicht, aber die Kassette ist schon eingelegt und ich habe bei laufendem Fernseher auf die Starttaste gedrückt?

Stefan Rückert, Eibelstadt

Das Flackern und Ruckeln bei einigen NES-Spielen ist durchaus normal. Bei etwas aufwendigeren Spielen ist der "kleine" Prozessor leicht überfordert. Die einzige Möglichkeit, beim Anschließen oder Einschalten des NES einen Fehler zu machen ist, das Modul bei eingeschalteter Konsole einzustecken oder rauszuziehen. Hier besteht die (kleine) Möglichkeit, daß Dei-

ne Konsole oder Dein Modul Schaden nimmt. Der Zustand des Fernsehers hat keinen Einfluß auf das NES. Bei defekter Konsole würde allerdings kein Spiel mehr laufen. Dein NES ist also sicherlich in Ordnung.

CD-ROM

Gibt es ein CD-ROM für das Neo Geo? Was wird das CD-ROM fürs Super Nintendo kosten? Ist es besser als das Mega-CD?

Jan-Orm Lermer, Tremsbüttel

Man munkelt etwas von einem geplanten CD-ROM für das Neo Geo. Der Preis liegt angeblich bei ca. 1500 Mark für das CD-ROM und ca. 100 Mark für eine CD. Auf einer CD lassen sich die großen Datenmengen, die bisher sündhaft teure SNK-ROMs benötigten, kostengünstiger unterbringen. Über den Preis des Nintendo-CD-ROMs ist bis jetzt nur bekannt, daß die Hardware in den Staaten 199 Dollar kosten wird. Das entspricht umgerechnet ca. 350 Mark. Dafür bietet es u.a. einen "echten" 3-D-Chip zum Zoomen und Drehen aller Sprites und zusätzlich einen (mit 21 MHz getakteten) Custom-Chip, um 3-D-Polygon-Grafik flink zu berechnen und zu bewegen — außerdem kann diese Grafik beliebig mit Sprites und anderen Grafiken gemixt werden. Zusätzlich hat das CD-ROM auch noch eine Einblendmöglichkeit von bewegter Videografik hinter Spieleszenen.

FLIMMER-NES

Ich besitze ein NES. Wie ich der Anleitung entnehmen konnte, kann man auf Kanal 03 oder 04 spielen. Wenn ich aber einen der beiden Kanäle eingebe, erscheint nur ein Flimmern. Wenn jedoch davor das ARD-Programm auf dem Bildschirm erscheint und ich dann das NES einschalte, erscheint das Titelbild tadellos.

Johannes Hofmann, Mainz

Als erstes solltest Du es einmal mit der Feinabstimmung am Fernseher probieren. Deine Fehlerbeschreibung hört sich an, als ob der Kanal (am Fernseher oder am NES) nicht exakt abgestimmt wäre. Falls damit keine Abhilfe geschaffen wird, hilft Dir sicher ein Fernsehkundendienst in Deiner Nähe weiter.

ENGINE ODER TURBO GRAFX?

Da ich von meinem Master System auf PC-Engine oder Turbo Grafx umsteigen will, habe ich zwei Fragen: Was ist der Unterschied zwischen der PC-Engine und der Turbo Grafx? Welches System ist besser?

Thomas Breuer, Baldham

Die Turbo Grafx ist die amerikanische Ausgabe der PC-Engine. Die Spiele sind allerdings nicht kompatibel und der Anschluß einer Turbo Grafx an einen deutschen Monitor kann wegen des fehlenden RGB-Ausgangs größere Probleme bereiten. Mein persönlicher Tip lautet: Kauf Dir die japanische Duo-Engine. Da ist das CD-Laufwerk gleich eingebaut. Aktuelle Spiele gibt es nämlich nicht mehr auf Modul, sondern nur noch auf CD.

GAME-BOY-SONIC?

Könnte es sein, daß es "Sonic The Hedgehog" auf dem Game Boy geben wird, auch wenn's ein Sega-Spiel ist? Schließlich gibt es ja auch "Mickey Mouse" auf dem Game Boy.

Johannes Sezer, Hannover

"Sonic The Hedgehog" wird es sicher nie auf dem Game Boy geben. Bei "Mickey Mouse" für den Game Boy handelt es sich zwar um ein Spiel mit dem Hauptcharakter Mickey Mouse, hat aber mit den Sega-Titeln "Castle of Illusion" und "Fantasia" inhaltlich nichts gemein.

INKOMPATIBEL

Kann man japanische und amerikanische NES-Module auf einem europäischen NES spielen? Wenn nein, warum nicht?

Nanouk de Mejere, Forbach

Leider passen die japanischen Module nicht in Euren NES-Modul-Schacht. Die amerikanischen passen, haben aber einen kleinen Sicherheits-Chip auf der Platine, der das europäische NES erkennt und das Modul am Laufen hindert. Abhilfe schaffen Adapter oder Umbauten am Grundgerät, die einige Versandgeschäfte anbieten. Du wirst allerdings Probleme haben, überhaupt an Japan- oder US-Titel heranzukommen. Außerdem gibt es dank sehr vieler deutscher Modul-Neuheiten kaum Gründe, auf dem NES Import-Spiele zu benutzen.

GOLD ODER SILBER?

Was ist der Unterschied zwischen einem "Neo Geo Silver"- und einem "Neo Geo Gold"-System: Beide Begriffe hab' ich in amerikanischen Zeitschriften gelesen?

Philipp Servatius, Gauting

Gold und Silber sind ein und dasselbe System, nämlich ganz normale Neo Geos. Die Edelmetallangaben beziehen sich nur auf den Umfang der in den USA angebotenen Systemsets. Dem Gold-Set ist im Gegensatz zum Silver-Set ein Joyboard und die Memory-Karte beigelegt. Auf dem deutschen Markt sind diese Sets jedoch nicht offiziell erschienen.

1084-ANSCHLUSS?

Kann ich ein deutsches Mega Drive mit dem beiliegenden Kabel an meinen 1084S-Monitor von Commodore anschließen oder brauche ich ein spezielles Kabel dafür?

Norbert Trief, Hagen

Mit dem beiliegenden Kabel kannst Du das Mega Drive nur an einen Fernseher anschließen. Einen entsprechenden RGB-Anschluß für Deinen Monitor bekommst Du aber problemlos bei einem Versandhändler.

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS

1 

DUCK TALES
Game Boy .. 59,95
NES 94,95

2 

SUPER MARIO BROS. 3
NES 94,95

3 

SONIC THE HEDGEHOG
Megadrive 114,95
Master 94,95
Game Gear 74,95

	die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive	Master	Game Gear
4.	MANIAC MANSION	....	109,95	....	....	....
5.	DONALD DUCK	....	....	114,95	94,95	74,95
6.	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95	....	....	....
7.	STAR WARS	....	114,95	....	....	....
8.	SIMPSONS, THE	64,95	109,95	....	....	....
9.	MICKEY MOUSE 1	....	....	119,95	94,95	74,95
10.	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	64,95	114,95	....	....	....

CPS
Frank Heidak

ACHTUNG! Im Laufe des Sommers wird Nintendo das **Super-NES** für den deutschen Markt freigeben. **Fordern Sie unsere Sonder-Preisliste an!**

Ein heißer Tip!

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen-Freaks!

NINTENDO GAME BOY

Artikel	Preis
Game Boy mit Tetris	159.95
4 Spieler Adapter	39.95
AC/DC Adapter	19.95
Akkus Mignon je	4.95
Akku-Ladegerät	19.95
Aktiv-Boxen (Stereo)	59.95
Batterieset mit Netzteil	64.95
Case Boy	24.95
Game Boy Spieleberater	19.95
Gürteltragetasche	24.95
Light Max	59.95
Alleyway	44.95
Amazing Spiderman	44.95
Batman	64.95
Bill & Teds Excellent Video	64.95
Blades Of Steel	64.95
Blaster Master	74.95
Boulder Dash	49.95
Boxxle	54.95
Bubble Bobble	64.95
Burai Fighter Deluxe	49.95
Burger Time Deluxe	49.95
Castlevania	64.95
Chase H. Q.	64.95
Choplifter 2	59.95
Days Of Thunder	64.95
Dexterity	54.95
Double Dragon 2	64.95
Dragons Lair	59.95
Dr. Mario	49.95
Duck Tales	59.95
Dynablaster	49.95
Elevator Action	64.95
F1 Race mit 4 Spieler Adapter	64.95
Fortified Zone	54.95
Gargoyles Quest	49.95
Gauntlet 2	64.95
Golf	44.95
Gremlins 2	74.95
Hook	74.95
Hunt For Red October	64.95
Kick Off	64.95
Kid Icarus	54.95
Kung Fu Master	49.95
Kwirk	44.95
Loopz	44.95
Marble Madness	64.95
Marus Mission	59.95
Mega Man - Dr. Wilys Rache	54.95
Motocross Maniacs	44.95
NBA All Star Challenge	64.95
Nemesis	64.95
Nintendo World Cup	49.95
Othello	49.95
Pac-Man	64.95
Paperboy	44.95
Pinball - Revenge Of The Gator	44.95
Princess Blobette	49.95
Probotector	64.95
Quarth	64.95
Q-Bert	64.95
R-Type	49.95
Shadow Warrior	54.95
Side Pocket	49.95
Simpsons	64.95
Skate Or Die	64.95
Solar Striker	44.95
Solomons Club	54.95
Spanky's Quest	64.95
Super Mario Land	44.95
Super R.C. Pro Am	49.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	64.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	64.95
Tennis	44.95
Terminator 2	64.95
Wizards And Warriors	44.95
WWF Superstars	64.95

NES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM NES

Artikel	Preis
Control-Deck mit Kassette	214.95
NES Super Set	289.95
2 Controller Pack	64.95
4 Spieler Adapter	64.95
Miracle Piano Teaching System	724.95
NES Advantage Joystick	94.95
NES Spieleberater	19.95
A Boy And His Blob	74.95
Airwolf	94.95
Arch Rivals	94.95
Astyanax	94.95
Batman	104.95
Battle Of Olympus	74.95
Bayou Billy	109.95
Bigfoot	94.95
Black Manta	94.95
Blades Of Steel	94.95
Blue Shadow	94.95
Boulder Dash	64.95
Bubble Bobble	84.95
California Games	114.95
Captain Planet	94.95
Castlevania 1	94.95
Chessmaster	74.95
Corvette ZR-1 Challenge	124,95
Crackout	94.95
Days Of Thunder	94.95
Defender Of The Crown	114.95
Digger T. Rock	114.95
Double Dragon 2	109.95
Double Dribble	94.95
Dragons Lair	99.95
Dr. Mario	74.95
Duck Tales	94.95
Excitebike	64.95
Faxanadu	74.95
Gauntlet 2	94.95
Goal	94.95
Golf	64.95
Goonies 2	94.95
Gradius	94.95
Gremlins 2	104.95
Hook	104.95
Hunt For Red October	114.95
Hyper Soccer	94.95
Iron Sword	109.95
Jack Nicklaus	109.95
Jackie Chans Action Kung Fu	104.95
Kabuki Quantum Fighter	74.95
Kick Off	94.95
Kickle Cubicle	64.95
Kid Icarus	84.95
Knight Rider	94.95
Kung Fu	64.95
Legend Of Zelda	94.95
Life Force	94.95
Little Nemo	74.95
Low G Man	74.95
Lunar Pool	64.95
Maniac Mansion	109.95
Marble Madness	114.95
Mega Man 2	94.95
Mega Man 3	94.95
Metal Gear	94.95
Metroid	84.95
Mission Impossible	109.95
Nintendo World Cup	74.95
North And South	109.95
Paperboy	64.95
Pinbot	74.95
Probotector	94.95
Puzznik	84.95
Rocket Attack	99.95
Rad Gravity	94.95
Rad Racer	84.95
Rescue Rangers	94.95
Roadblasters	94.95
Roller Games	109.95
Rygar	74.95
R. C. Pro Am Racing	74.95
Shadow Warrior	94.95
Silent Service	109.95
Simons Quest	94,95
Simpsons	109.95
Skate Or Die	94.95
Ski Or Die	94,95
Snake Rattle N Roll	64.95
Snakes Revenge	94.95
Solomons Key	64.95
Solstice	74.95
Star Wars	114.95
Super Mario Bros 2	94.95
Super Mario Bros 3	94.95
Super Off Road	64.95
Super Spike Volleyball	74.95
Swords & Serpents	109.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	114.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	114.95
Tennis	74.95
Terminator 2	109.95
Tetris	64.95
Timelord	114.95
Top Gun 1	94.95
Top Gun 2	109.95
Total Recall	94.95
Track & Field 2	109,95
Trog	94.95
Turbo Racing	99.95
Wizards & Warriors 3	109,95
World Wrestling	94.95
Wrestlemania Challenge	94.95
Zelda 2 - Adventure Of Link	94.95

SEGA MEGADRIVE

Artikel	Preis
Mega Drive (ohne Spiel)	274.95
Mega Drive + Sonic The Hedgeh.	324.95
Action Replay Pro Cartridge	154.95
Aktiv-Boxen (Stereo)	59.95
Arcade Power Stick	114.95
Control Pad	49.95
Infrared Joypad	94.95
Software Converter	124.95
Videokabel (AV/Cinch)	24.95
Videokabel (Scart/Euro AV)	24.95
688 Submarine Attack	129.95
Afterburner 2	114.95
Alien Storm	114.95
Alisia Dragoon	114.95
Arnold Palmer T.golf	114.95
Arrow Flash	114.95
Art Alive	114.95
Blockout	104.95
Bonanza Brothers	114.95
Buck Rogers	139.95
Budokan	119.95
Burning Force	114.95
California Games	114.95
Centurion	119.95
Columns	84.95
Crack Down	114.95
Cyberball	114.95
Decapattack	104.95
Dick Tracy	119.95
DJ Boy	114.95
Donald Duck	114.95
Dynamite Duke	114.95
E.A. Hockey	119.95
Fatal Labyrinth	84.95
Fatal Rewind	119.95
Fire Shark	104.95
Flicky	84.95
Forgotten Worlds	114.95
F-22 Interceptor	114.95
Gain Ground	114.95
Galaxy Force 2	114.95
Ghostbusters	114.95
Ghouls N Ghosts	119.95
Golden Axe 1	114.95
Golden Axe 2	114.95
Gynoug	114.95
Hellfire	104.95
Herzog Zwei	114.95
James Pond 1	119.95
James Pond 2	114.95
Jewel Master	104.95
Joe Montana Football 1	114.95
Joe Montana Football 2	119.95
John Madden Football	119.95
John Madden Football 2	94.95
J.B. Douglas Ko Boxing	114.95
Kid Chameleon	114.95
Klax	94.95
Marble Madness	104.95
Mario Lemieux Hockey	114.95
Mickey Mouse 1	119.95
Mickey Mouse 2	119.95
Might & Magic	139.95
Moonwalker	114.95
Mystic Defender	114.95
Out Run	114.95
Paperboy	114.95
PGA Golf	119.95
Phantasy Star 2	169.95
Phantasy Star 3	139.95
Phelios	114.95
Populous	119.95
Revenge Of Shinobi	114.95
Rings Of Power	139.95
Road Rash	114.95
Shadow Dancer	114.95
Shadow Of The Beast	129.95
Shining In The Darkness	139.95
Sonic The Hedgehog	114.95
Spider Man	119.95
Starflight	139.95
Streets Of Rage	114.95
Strider	129.95
Super League Baseball	114.95
Super Monaco Grand Prix	114.95
Sword Of Vermillion	129.95
Thunder Force 2	114.95
Toejam & Earl	114.95
Toki	114.95
Truxton	114.95
Turbo Outrun	114.95
Twin Hawk	114.95
Where In Time Is Carmen Sand.	139.95
Wonder Boy In Monster World	139.95
Wonderboy 3	114.95
Wrestle War	114.95
Zany Golf	119.95
Zero Wing	114.95
Zoom	94.95

SEGA GAME GEAR

Artikel	Preis
Game Gear + Columns	294.95
Game Gear + Sonic + Netzteil	339.95
TV Tuner	194.95
AC/DC Adapter	9.95
Akkus Mignon je	4.95
Akku-Ladegerät	14.95
Auto Adapter	44.95
AV Kabel	19.95
Battery Pack	84.95
Car Adapter	9.95
Gear To Gear Kabel	19.95
Master Gear Converter	49.95
Netzteil	29.95
Wide Gear	39.95
Ax Battler	64.95
Chessmaster	74.95
Donald Duck	74.95
Dragon Crystal	64.95
Factory Panic	64.95
G-Loc	64.95
Halley Wars	74.95
Joe Montana Football	74.95
Mickey Mouse 1	74.95
Ninja Golden	74.95
Out Run	74.95
Pengo	54.95
Psychic World	54.95
Putt & Putter	54.95
Shinobi	74.95
Slider	74.95
Solitaire Poker	74.95
Sonic The Hedgehog	74.95
Space Harrier	64.95
Super Monaco Grand Prix	54.95
Wonderboy 1	54.95
Woody Pop	54.95
World Class Leaderboard	74.95

SEGA MASTER SYSTEM

Artikel	Preis
Master System 2 (Sonic Set)	194.95
Master System 2 + Alex Kidd 1	144.95
Control Pad	19.95
Control Stick	49.95
Infrared Joypad	74.95
Light Phaser Solo	114.95
Rapid Fire Unit	29.95
Tips & Tricks - Buch 1	29.95
Ace Of Aces	104.95
Action Fighter	44.95
Aerial Assault	84.95
After Burner	94.95
Alex Kidd 3 (High Tech World)	74.95
Alex Kidd 4 (Shinobi World)	84.95
Alien Storm	84.95
Alien Syndrome	44.95
Altered Beast	84.95
Assault City	54.95
Asterix	94.95
Aztec Adventure	44.95
Back To The Future 2	84.95
Bank Panic	44.95
Basketball Nightmare	84.95
Battle Out Run	84.95
Bonanza Brothers	94.95
Bubble Bobble	84.95
California Games	84.95
Casino Games	84.95
Chase H. Q.	84.95
Choplifter	74.95
Columns	84.95
Cyber Shinobi	89.95
Dick Tracy	94.95
Donald Duck	94.95
Double Dragon	84.95
Dragon Crystal	94.95
Dynamite Duke	94.95
Enduro Racer	39.95
Fantasy Zone 1	44.95
Forgotten Worlds	94.95
Fred Feuerstein	84.95
F-16 Fighter	54.95
Galaxy Force	94,95
Gangster Town (Light Ph.)	39.95
Gauntlet	94.95
Ghost House	44.95
Ghostbusters	84.95
Ghouls N Ghosts	94.95
Global Defense	44.95
Golden Axe	94.95
Golden Axe Warrior	114.95
Golfamania	114.95
G-Loc	94,95
Hang On	39.95
Heavy Weight Champ	89.95
Heroes Of The Lance	104.95
Impossible Mission	94.95
Indiana Jones	94.95
Joe Montana Football	94.95
Klax	94.95
Kung Fu Kid	44.95
Laser Ghost	94.95
Line Of Fire	94.95
Lord Of The Sword	84.95
Mickey Mouse	94.95
Moonwalker	94.95
My Hero	44.95
Ninja	39.95
Out Run	84.95
Out Run Europa	104.95
Pacmania	104.95
Paperboy	94.95
Parlour Games	74.95
Phantasy Star	84.95
Populous	104.95
Pro Wrestling	54.95
Psychic World	94.95
Psycho Fox	84.95
Rampage	84.95
Rastan	84.95
RC Grand Prix	84.95
Running Battle	84.95
R-Type	94.95
Scramble Spirits	84.95
Secret Command	44.95
Sega Chess	114.95
Shadow Dancer	94.95
Shadow Of The Beast	104.95
Shinobi	84.95
Shooting Gallery (Light Ph.)	54.95
Shooting Games (Light Ph.)	74.95
Slap Shot	84.95
Sonic The Hedgehog	94.95
Speedball	84.95
Spellcaster	94.95
Spiderman	94.95
Spy Vs Spy	54.95
Strider	114.95
Submarine Attack	84.95
Summer Games	74.95
Super Kick Off	104.95
Super Monaco Grand Prix	84.95
Super Real Basketball	84.95
Super Tennis	39.95
Teddy Boy	39.95
Tennis Ace	84.95
Thunder Blade	84.95
Transbot	39.95
Ultima 4	84.95
Vigilante	84.95
Wanted (Light Ph.)	74.95
Wonderboy 1	54.95
Wonderboy 2 (Monster Land)	84.95
Wonderboy 3 (Dragons Trap)	84.95
World Class Leaderboard	84.95
World Cup Italia 90	84.95
World Games	84.95
World Grand Prix	44.95
World Soccer	74.95
Xenon 2	84.95
Y's The Vanished Omens	54.95

SUPER MARIO ACCESSOIRES
DER HIT FÜR SCHULE UND FREIZEIT

Artikel	Preis
Mario Bleistift	1.95
Mario Blei-/Farbstift zieh+steck	2.95
Mario Block/Spiegel/Stift	5.95
Mario Briefpapier 10/10	7.95
Mario Brustbeutel	8.95
Mario Buch Meine Klassenkameraden	9.95
Mario Button	2.95
Mario Faserschreiber 6-Pack	5.95
Mario Figurenstempel	2.95
Mario Geldbeutel transparent	4.95
Mario Geldbörse	9.95
Mario Geld-/Ausweisbörse	17.95
Mario Heftbox A4	14.95
Mario Heftbox A5	9.95
Mario Kindergartentasche	19.95
Mario Magic Handtuch	9.95
Mario Magic Waschlappen	6.95
Mario Malkreide 12-Pack	9.95
Mario Pfeifenkugelschreiber	4.95
Mario Poesie-Kladde	9.95
Mario Radierer	2.95
Mario Radierer-Figuren 3-D	3.95
Mario Rucksack	39.95
Mario Schlamperrolle	8.95
Mario Schulordner A4 2-Ring	9.95
Mario Schulordner A5 2-Ring	9.95
Mario Selbstfärbestempel groß	6.95
Mario Spiralblock A6 Kariert	1.95
Mario Spiralblock A7 Kariert	1.95
Mario Spitzerdose	3.95
Mario Standard-Füller	9.95
Mario Starke Sticker Selbstkleb.	1.95
Mario Superball 32 mm	2.95
Mario Superball 45 mm	4.95
Mario Tasse	9.95
Mario Tintenlöscher	2.95
Mario Tintenpatronen	1.95
Mario Turnbeutel	14.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ Modul □ Zubehör
.... □ Modul □ Zubehör
.... □ Modul □ Zubehör
(bitte ankreuzen)

Konsolentyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)







AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....



VG 07/92

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

KONSOLEN-TOONING

TINY TOON ADVENTURES

In den Staaten haben sie einen Bekanntheitsgrad wie bei uns die "Sesamstraße", groß und klein kennt und mag sie. Von wem hier die Rede ist? Den (Car-) Toons natürlich: Einer Ansammlung von Zeichentrickfiguren, bei denen eine gewisse Verwandschaft zum populären Roger Rabbit und vor allem Bugs Bunny nicht zu leugnen ist. Und eben um diese bunte Horde, bestehend aus Kaninchen, Katzen, Enten, Schweinchen und anderen knuddeligen Tierchen dreht und windet sich Konamis neuestes Jump 'n' Run.

Leider ist der Anlaß, zu dem Ihr Euch ins Land der Toons begebt, nicht gerade der fröhlichste: Montana Max, ein wohlhabender Bösewicht, hat mit Hilfe von Gleichgesinnten die kleine Babs Bunny gekidnappt. Sie war gerade auf dem Weg zu Vetter Buster, um ihm zum Gewinn des hiesigen Nachwuchs-Filmpreises zu gratulieren. Gerade diese Auszeichnung brachte Montana Max zum Überkochen, hatte er doch Jahr für Jahr versucht, durch Bestechung der Jury selber einmal geehrt zu werden. Nun liegt es also an Euch, die kleine Babs zu befreien, oder das Reich der Toons dem moralischen Untergang zu weihen — denn ohne die süße Kaninchendame ist den anderen Bewohnern das Lachen gründlich vergangen. Ganz alleine müßt Ihr Euch jedoch nicht auf den Weg machen. Am Anfang des Abenteuers stehen drei weitere Toons bereit, die Eurem Buster gerne assistieren: Plucky Duck, die Ente, kann stoßweise fliegen und exzellent schwimmen — Dizzy Devil, der tasmanische Teufel, durchbricht mit seiner "Wirbelwind-Attacke" alle gegnerischen Formationen — Furrball, eine Straßenkatze, krallt sich an sämtlichen Wällen und Abgründen fest. Welchen der drei Ihr als Kompagnon aussucht, hängt ganz von der jeweiligen Spielsituation ab. Fest steht nur, daß nach der entsprechenden Auswahl einzig und allein zwischen Buster und seinen Kumpanen hin- und hergeschaltet werden kann. Die Standardbewegungen Springen, Dukken, Schwimmen, Abhänge runtergleiten und in "Mario-Manier" die Gegner abspringen, sind bei allen Spielerfiguren möglich. Neben einem "Partnertausch"-Symbol liegen noch massig Karotten zum Einsammeln bereit — für je 30 Exemplare gibt Euch Hamton, ein möhrenbesessener Jung-Eber, bei Besuch in seinem Geheimversteck ein wertvolles Extraleben, natürlich vollkommen "steuerfrei". Hier und da verleiht ein Herz biovitalmäßig mehr Widerstandskraft; recht selten trifft man auf eine Uhr, die für bestimmte Dauer den Zeitlimit-Timer blockiert.

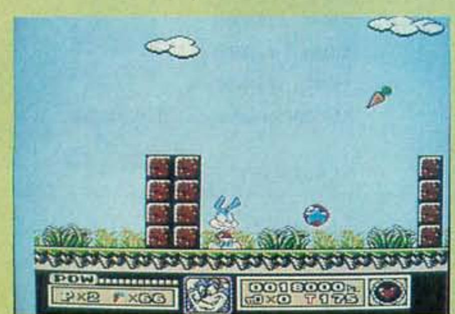
Über sechs Levels, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, erschweren Euch hinterhältige Ratten, Füllfederhalter, Fledermäuse, bebeinte Wassereimer und reichlich andere Widersacher den fallengepflasterten Weg zu Anstifter und Oberfiesling Montana Max. Während meist horizontal durch Felder, Ozeane, Wälder und Hinterhöfe gescrollt wird, musiziert nebenher ein auf das jeweilige Szenario abgestimmtes Orchester — immer so dezent, daß keiner befürchten muß, die vorhandenen Geräusche des Spielgeschehens zu überhören. Wer neben Geschick und Ehrgeiz noch reichlich Zeit zur Verfügung hat, sollte sich von der Außenwelt abgeschottet mit seinem NES zusammen-"toon" und den unbegrenzten Continues fröhnen. Was aber nicht heißen soll, daß nach einigen Verlängerungen die "Tiny Toons" durchgezockt sind, denn dank dem gesalzenen Schwierigkeitsgrad und gnadenloser Continue-Politik (nach Aushauchen der vorhandenen Bildschirmleben darf zwar im selben Level, aber grundsätzlich immer nur dem ersten Abschnitt weitergemacht werden) bringt dieses Modul langwierige Beschäftigung mit sich.



Im Land der Toons habt Ihr einen Heidenspaß



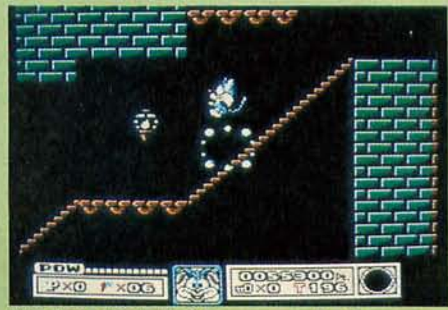
In Hamton's Versteck könnt Ihr Karotten gegen neue Leben tauschen 30 Möhren = 1 Lebensberechtigung



Nach Einsammeln des Sterns verwandelt Ihr Euch vom Hasen...



...in einen putzigen Hund, der sogar Wände durchbrechen kann



Mit dem Hinterteil kann man die Gegner problemlos außer Gefecht setzen



gut

Konami traut sich, was jedem anderen Spieleproduzenten schlaflose Nächte bescheren würde: Ich mußte mich ein paar Mal vergewissern, daß ich nicht zufällig "Super Mario Toons" oder ähnliches in den Modulschacht gestöpselt hatte. So dreist durfte sich noch kaum jemand bei der Mario-Sippe bedienen. Allerdings müssen sich Mario und Luigi keine Sorgen um ihre Vormachtstellung im Jump 'n' Run-Genre machen. Trotz aller Designkompetenz von Konami sind die "Tiny Toon Adventures" zwar ein vortreffliches Hüpfspiel, erreichen aber keinesfalls die Klasse der Mario-Module. Dazu mangelt es an innovativen Ideen und Gags, die den Spieler konsequent am Joypad halten. Im Vergleich zur level-technisch unterschiedlichen Game-Boy-Version schneidet die NES-Variante sogar einen Wimpernschlag schlechter ab. Der wesentliche Grund: dieser dumme Continue-Modus. Was ich nicht schon geflucht habe, als ich in Level 1.3 kläglich versagte und dann wieder ganz von vorne anfangen mußte — eine Frechheit. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades solltet Ihr also eine gehörige Portion Geduld und Standvermögen mitbringen, sonst wird's frustig. *MARTIN GAKSCH*



Auf dem NES braucht man sich über Mangel an guten Geschicklichkeitsspielen sicher nicht zu beschweren, doch "Tiny Toon Adventures" gehört ohne Widerworte zur Crème de la Crème. Die Spielbarkeit und ganz besonders die handliche Steuerung erinnern schwer an den guten alten Mario — mit einem klaren Unterschied: Konami hat sich bei diesem Spiel etwas mehr Actionlastigkeit zu Herzen genommen, und genau das "verflüssigt" den gesamten Spielablauf — vorausgesetzt man steht drauf. Alle Figuren wurden liebevoll gezeichnet und aufwendig animiert, die vielen Szenarios sind in ihrer Gestaltung farbenfroh und in Zusammenklang mit dem Spielgeschehen harmonisch realisiert. Auch die Musik weiß mit einigen Ohrwürmern durchaus zu gefallen. Zwischendurch gibt es hier und da ein paar Gags, bei denen die akustische Effekthascherei wie im gesamten Spiel nicht zu kurz kommt. Spätestens wenn in naher Zukunft der Toon-Clan komplett über den Atlantik vor die heimischen Fernsehsessel schwappt, muß jeder NES-User die Zeichentrickbande per Modul adoptieren. *MICHAEL PAUL*

TINY TOON ADVENTURE
NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

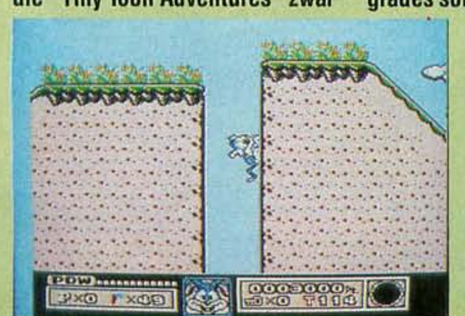
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

77% **GRAFIK**
70% **MUSIK**
68% **SOUNDEFFEKTE**

80% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC



Selbst die tiefsten Schluchten und Abgründe sind für "Furrball" kein Problem



Beim zappeligen Hexenquartett ist Vorsicht geboten



Die Levels haben kaum Gemeinsamkeiten mit der Game-Boy-Version

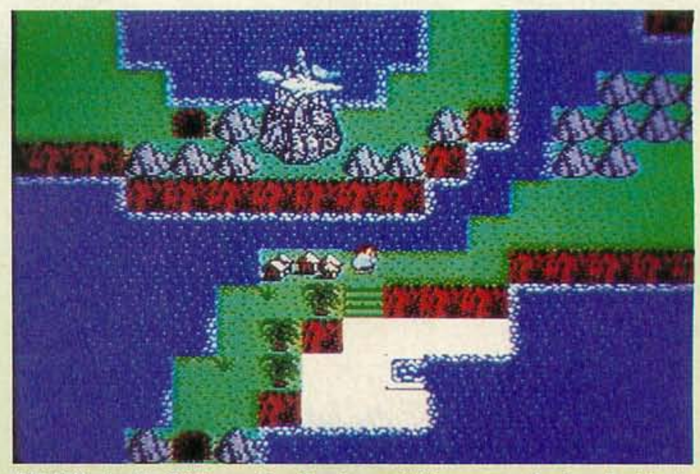
INSELHÜPFEN EINMAL ANDERS

STAR-TROPICS

Baseballcrack Mike ist aus dem Häuschen: Sein Onkel hat ihn in die Südsee eingeladen. Palmen, blaues Meer und endloses Faulenzen locken. Schon kann er C-Island mit dem Dörfchen Coralcola erkennen, dann setzt der Hubschrauber auf, und Mike macht sich wohlgemut auf den Weg. Doch Nintendo wäre nicht Nintendo und jeder Joypad-Abenteurer arbeitslos, wenn alles nicht ganz anders käme. Kaum angekommen, muß Mike hören, daß sein Onkel entführt wurde. Eine wilde Jagd durch Höhlengänge und quer über die Inselwelt der Startropics beginnt. In mehreren Kapiteln muß Mike verschiedene Aufgaben lösen, um schließlich seinen Onkel zu befreien und einen teuflischen Plan Außerirdischer zu vereiteln. Da sind ein junger Delphin und eine Häuptlingstochter zu retten, Geisterhöhlen auszuheben oder ein Piratenschiff zu entern. Auf Schritt und Tritt machen untote Geister, Schlamm- und Feuermonster Mikes Leben schwer und allzu leicht ein Ende.

Jedes Kapitel beginnt mit einem Adventureteil, in dem Ihr Informationen sammelt, Euch (manchmal) stärken oder ausrüsten könnt und den Zugang zum nächsten Labyrinth sucht. Dort angekommen (und nur dort!), wird Euer Spielstand gespeichert und ein monsterhaltiger Actionabschnitt beginnt. Beide sind aus der "verfälschten Vogelperspektive" zu sehen. Scrollt die Oberwelt des Adventureteils stufenlos, bestehen die Höhlen aus bildschirmgroßen Räumen, zwischen denen umgeschaltet wird.

Was dem Zelda-Bruder Link sein Schwert, ist dem schlaksigen Mike das Jojo. Mit gezielten Schüssen kann er Gegner auf Abstand halten. Die Grundwaffe wird später im Spiel zweimal durch stärkere ersetzt. Daneben findet er in jedem Labyrinth Sonderwaffen und -ausrüstung, die allerdings nach bestandenem Abschnitt wieder verschwinden. Auch wenn Mike eines seiner drei Leben aushaucht, fängt er mit Minimalausstattung neu an. Extras, die er im vorangegangen Leben aufgesammelt hat, tauchen dann in der Landschaft nicht wieder auf. Auch ein jugendlicher Held muß sich zuweilen stärken. Strategisch verteilte Herzchen frischen Mikes Lebensenergie auf, deren Maximum nach jedem Abenteuer zunimmt. Zuweilen hinterlassen auch Gegner Herzchen oder Sterne als Erste Hilfe. Selbst dosieren kann Mike die in versteckten Höhlen gelagerte Medizin, zu der spätestens beim örtlichen Großtyrannen erleichtert gegriffen wird. Je nach Stärke des Gegners schluckt ein Treffer unterschiedlich viel Lebensenergie. Vorsicht ist bei Wasser und Abgründen geboten: Mike kann zwar jeweils ein Feld überspringen, doch landet er im blauen oder schwarzen Abgrund, ist ein Leben sofort verwirkt. Um einen Raum zu verlassen, müssen oft alle ansässigen Gegner besiegt werden. Manchmal genügt es aber auch, ein bestimmtes Monster zu erlegen oder aber, durch Hüpfen auf eine bestimmte Druckplatte, den geheimen Torknopf zu finden. Wer eiserne Nerven und eine sichere Hand hat, räumt trotzdem alle Gegner aus dem Weg, bevor er die nächste Kammer betritt. Nicht nur, damit auch der Rückweg frei und passierbar ist (auch wenn unvermutete Geheimgänge zuweilen eine andere Route erlauben) — nach Abschnittsende werden zudem alle erlegten Monster und gesammelten Boni zu einer Punktzahl addiert. Sind die Monsterformationen und Fallen (z.B. rhythmisch verschwindende Felder im Wasser oder tödliche Räume) anfangs noch schnell durchschaut und beherrscht, lassen spätere Dunkelhöhlen und Obermotze den Schweiß in Strömen fließen. Wer nicht sorgfältig kartografiert ("auf diesem Dunkelfeld hätte aber eine Platte sein müssen!") oder aber auf intensive Zelda-Erfahrung zurückblicken kann, hat schnell ein Leben verwirkt. Ganz Verzweifelte blättern um und werfen einen Blick in unseren ausführlichen Player's Guide, I. Teil...



Mit Mike in die Südsee: Star Tropics spielt in ungewohntem Ambiente



Hübsch gestaltet und mit einer netten Geschichte versehen, bieten Mikes Abenteuer spannenden Zeitvertreib für die Zeit zwischen Nintendos Zelda-Abenteuer — und obendrein noch eine wohltuende Abwechslung zu den genreüblichen Fantasy-Szenarien. Freundliche Inselbewohner, ein intelligentes U-Boot und steinerne Götzen in dunklen Kavernen wecken die Spiellust. Dazu träge-jazzige Musik wie aus der Rumwerbung — dennoch



Ihr verbringt viel Zeit in geheimnisvollen Labyrinthen



springt der Funke bei mir nicht so recht über. Bei aller Mühe, einmal andere Waffen (Jojo, Bolakugeln) und Gegner (Ninja-Affen, eiskalte Händchen) zu bieten, ließ Nintendo den Adventureanteil etwas zu kurz kommen. Schnell hat man die Höhleneingänge gefunden — nur, um dann kurz vor dem Endgegner sein Leben zu verlieren. Da beim zweiten oder dritten Leben die wichtigen Extras aber nicht mehr herumliegen, kann man nur neu starten und sich zum x-ten Mal über die mangelnde Speichermöglichkeit (nur zu Beginn jedes Actionabschnitts) ärgern. Auch die hübsche Südsee-/Höhlen-/Monstermusik wird beim zehnten Zuhören etwas öde. Ein bißchen musikalische Abwechslung hätte Mikes Missionen nicht geschadet. Trotz aller Kritikpunkte siegt nach der Frustpause doch immer wieder die Neugier: Wie geht es wohl weiter? Startropics tischt Euch solide Adventurekost mit einer gehörigen Portion Action auf. Geübte Feinschmecker mit ausgeglichenem Blutdruck können unbesorgt zugreifen. Da der Schwierigkeitsgrad in den späteren Kapiteln der Star Topics zieht gehörig anzieht, sind aber auch hartgesottene Springteufel wochenlang beschäftigt.

EVA HOOGH



Auf die Begegnung mit dicken Monstern müßt Ihr gefaßt sein — seid frostig...



Jet Set: Der Held wird mit dem Hubschrauber eingeflogen

Auch untote Monster erheben sich gegen Euch: Stellt Euch links unter die Kreuzung und zielt nach oben



Schnappt Euch den Stern!



So lobenswert es von Nintendo auch ist, der Actionadventure-Saga "Zelda" eine Konkurrenz aus eigenem Hause entgegenzusetzten, so fruchtlos ist der Angriff des "Star Tropic"-Helden Mike auf Links Thron. Obwohl die Programmierer nicht an schmackhaften Zutaten (die normalerweise einen Spieleklassiker ausmachen) gespart haben, wurde ein wichtiges Element vernachlässigt: Die Story, so witzig und abwechslungsreich sie auch sein mag, ist eine Spur zu "klinisch", Held Mike einen Hauch zu "glatt", um eine Gefahr für den Millionen-Liebling Link zu sein — die Spannung fehlt über weite Strecken der Handlung. Was Mike an Story und Aufregung nicht bietet, holt er durch motivationstreibende Technik annähernd wieder herein. Grafisch überrundet der Youngster "Star Tropics" den Oldie "Zelda" — kein Wunder, liegen doch einige Jährchen zwischen den beiden Modulen. Mit Elan vertrimmen wir per Jo-Jo oder Baseballschläger frische Monster, hüpfen durch vertrackte Labyrinthe, lösen knackige Puzzles und suchen nach verborgenen Extras. Mir privat sagte der etwas gehobene Schwierigkeitsgrad besonders zu. Besteht normalerweise die Gefahr, daß die Lösung eines Action-Adventures nicht lange auf sich warten läßt, haben bei "Star Tropics" auch Experten ordentlich zu knabbern. Allerdings werden Einsteiger etwas überfordert — diese sollten sich lieber "Zelda" zulegen. Übrigens ist schon jetzt "Super Star Tropics" für das Super Nintendo in Arbeit.

MICHAEL HENGST

STAR TROPICS
NES



SPIELETYP:

HERSTELLER: Nintendo
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

73% GRAFIK
51% MUSIK
46% SOUNDEFFEKTE
75% SPIELSPASS

STAR TROPICS

PLAYERS GUIDE

Probleme mit unfreundlichen Inselbewohnern und verschwundenen Extras? Mit unserem Führer durch sonnige Star-Tropics-Gefilde (und durch einige düstere Höhlen), hat's Mike leichter, seinen entführten Onkel wiederzufinden.

Laue Tropennächte und exotische Drinks – es soll der perfekte Inselurlaub werden. Freudig landet Mike auf C-Island und macht sich gleich auf den Weg ins Dorf Coralcola. Dort empfängt ihn die Bevölkerung sehr herzlich – doch seinen Gastgeber und Onkel hat seit einer Woche niemand mehr gesehen. Beunruhigt spricht er mit dem Häuptling in der großen Hütte westlich der Dorfmitte. Der eröffnet Mike, daß "Dr. J" entführt wurde. Er gibt ihm ein Jojo als Waffe und schickt ihn durch einen monsterbewehrten Tunnel zu Dr. Jones' Labor. Erst wenn Mike mit allen Dorfbewohnern gesprochen hat, gibt der grantige Wächter der Nordosthütte den Tunneleingang frei – notiert jetzt schon alle Bemerkungen der Einwohner. Außer unmittelbaren Tips geben sie auch Hinweise auf den Hintergrund der Entführung.

Ab in den Tunnel: Gleich am Eingang der Höhle erwartet Euch die Dorfschamanin und Häuptlingsschwester. Sie gibt Euch gute Tips und speichert dabei gleich Euren Spielstand ab. Später wird sie erscheinen, wenn Mike alle drei Leben verbraucht hat. Was gibt es alles im ersten Tunnel?

Zwanzig Räume trennen Mike vom Labor (den monsterfreien Eingangsraum nicht mitgerechnet). Vergeßt nicht, daß Euch kein Zeitlimit hetzt. Studiert die Bewegungsmuster der verschiedenen Monstertypen und geratet nicht in Panik. Selbst die blitzschnelle Schlange bleibt wie angewurzelt stehen, wenn Ihr Mike (seitlich) aus ihrer Sichtlinie bewegt. Denkt auch an den Abstand, den das Jojo Euch gestattet und bleibt beim Angreifen stehen – sonst lauft Ihr versehentlich in die Gegner hinein.

Die Kammern

1. Drei langsame Schnecken zum Üben.

2. Sechs Schnecken. Erst nach rechts drehen und die Schnecke neben Euch erlegen. Dann in aller Ruhe die anderen vornehmen.

3. Vorsicht, Fliesen! Mike kann jeweils ein Wasserfeld überspringen. Er muß also links bzw. rechts vom Eingang auf die ersten beiden Wasserfelder springen. Nur von der Schalterfliese aus gelangt er nach Norden. Springt er ins Wasser, stirbt er sofort. Vier Schnecken, die Ihr aus unfair bequemem Abstand von den Fliesen aus erlegt. Die Schnecke rechts unten verbirgt ein Fußfeld und hinterläßt manchmal einen Stern. Springt auf den nun sichtbaren Schalter, um das Tor zu öffnen. Ganz Vorsichtige bleiben dort stehen und erlegen die Ratte mit zwei Attacken, wenn sie nach unten kommt.

4. & 5. Zwei Ratten krabbeln im linken, drei im rechten Abschnitt herum. Schafft sie aus dem Weg und springt auf den Fliesen oben wieder nach links. Die zweite Fliese unterhalb des Tores aktiviert die Schalterfliese.

6. Drei Ratten (erst erlegen) und zwei Schnecken.

7. Fliesenfummelei mit vier Schnecken. Die Fußfliesen und Schalter für die Nebenräume sind horizontal in der Mitte aufgereiht. Nach oben geht es weiter, wenn Mike die Fußfliese in der linken oberen Ecke und danach den Schalter besprungen hat.

8. & 9. Beschäftigungstherapie à la Nintendo: Jeweils fünf Fledermäuse in Totenschädelkammern, die Punkte, aber meist keine Boni bringen. Um die Kammern zu verlassen, müssen jeweils alle Viecher erlegt werden.

10. Ein ruhiger Durchgang mit einer Ladung Schüsse für den Endgegner. Auch in geraden Linien für weit entfernte Monster zu gebrauchen, doch verschwendet die 25 Schüsse nicht. Erst auf die obere rechte, dann auf die obere linke des unteren Fliesenquartetts springen. Oben dann auf die Fliesen unten rechts und unten links springen, um das Tor zu öffnen.

11. Zwei Fledermäuse, zwei Ratten.



Ankunft auf C-Island. Ob Mikes Onkel schon im Dörfchen wartet?



Schlechte Nachricht: Onkel Jones ist entführt worden. Nur Ihr könnt ihn retten.



Erst wenn Ihr mit allen Dorfbewohnern gesprochen habt, läßt Euch der Wächter in den Dungeon





Dies ist kein Monster, sondern die Häuptlingsschwester mit Rat und Tat

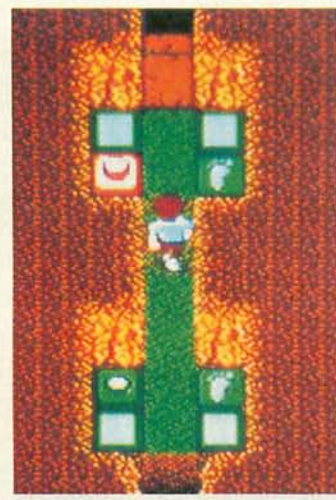


Leicht zu erlegen: die lahmen Schnecken



Nach oben geht's weiter. Links und rechts sind Fledermaus-gefüllte Sackgassen





Hier gibt's Feuer gegen die Seeschlange (linkes Bild)... oben wird der Zugang geöffnet

12. Schnecke von rechts. Dort gleich nach oben drehen und auf die Schlange feuern (mit dem Jojo gut möglich). Fliesen oben öffnen die Schatztruhe (weitere 25 Schuß) und einen Geheimgang rechts. Dort lauert noch ein Schlange.

13. Schlange (siehe Raum 12) und Attrappenfliesen. Weiter nach rechts...

14. ... in die Bonuskammer! Einmal Medizin und auf die rechte untere Fliese gehüpft — noch ein Schalter!

15. Das Gleiche noch einmal, doch diesmal ignoriert Ihr die Schalterfliesen. Sonst gelangt Mike nach Norden, in einen...

16. ... roten Hering! Oder besser, einen toten Hering, denn er landet unweigerlich im Wasser und ertrinkt. Die herumschwimmenden Monster schauen dabei hämisch zu...

17. Zurück nach 12. und dann nach oben. Hier warten drei Fledermäuse und zwei Schlangen. Erlegt erst die Flügeltiere, ohne den Schlangen vor die Augen zu laufen (die bleiben dann auf ihrem Fleck stehen). Dann nehmt Euch die Schlangen einzeln (!) vor. Nicht ins gemeinsame "Fadenkreuz" laufen! Zum Schluß schon einmal das Feuer als Waffe wählen.

18. Endkampf! Hier wartet die Seeschlange. Feuert, sobald sie ihr Maul aufreißt, dann springt zur Seite. Immer wiederholen — bei geschlossenem Rachen ist sie nicht verletzlich. Denkt an die Medizin, wenn Eure Energie zur Neige geht (Pause, Fadenkreuz nach unten, B-Knopf). Ist C-Serpent aus dem Weg, geht's nach Norden weiter. Ein Herzchen erhöht den Energiepegel wieder.

19. Hier müßt Ihr nur den Schalter aktivieren, dann geht es ab zum...

20. ... Ausgang! Schnell die Treppe hoch und wieder frische Luft geschnuppert. Jetzt gibt's Punkte und eine Verschnaufpause im Labor im Osten der Insel. Mike wird von Dr. Jones' Assistent, Baboo, begrüßt (mitschreiben!) und nimmt das U-Boot seines Onkels in Betrieb. Er beschließt, erst einmal nach Osten zu fahren. Unterwegs begegnet ihm eine verzweifelte Delphinmutter: Ihr Junges ist vom Riesenkraken Octo entführt worden und wird in seiner Höhle gefangengehalten. Klar, daß Mike ihr hilft. Er fährt nach Osten zur Leuchtturminsel und es beginnt...

Die Octo-Odyssee

Durch ein Tor im Feld gelangt das U-Boot an den westlichen Anleger der Insel. Zu Fuß marschiert Mike zum Leuchtturm — und muß den Wärter zweimal ansprechen, ehe dieser ihm Tips zum Erforschen der Insel gibt. Mangels Außenweg muß das U-Boot durch unsichtbare Durchgänge in den Landverbindungen nach Osten schwimmen. Wenn Ihr genau hinseht, sprudelt das Wasser an einigen Stellen ab und zu etwas. Dort geht es dann nach Osten. Den nördlichen Binnensee könnt Ihr ignorieren, dort geht es nicht weiter. Stoßt im Südosten der Landebucht nach Osten vor, dann im nächsten See wieder, um den südlichen Anleger der Insel zu erreichen. Die Frau des Leuchtturmwärters berichtet von einer Flasche, die sie am Ostufer hat liegen sehen. Geht zu Fuß um den Strand herum, bis es am Ostufer nicht mehr weitergeht. Dann lauft einmal gegen die Felsen... schon tut sich ein Geheimgang zum Nachbarstrand auf. Notiert Euch die Nachricht der Flaschenpost gut und lauft zurück zum U-Boot. An den dunklen Stellen im Wasser kann es tauchen (B-Knopf). So gelangt Ihr zum nordöstlichen Anleger. Bevor Ihr Euch jedoch in den Kampf mit Octo stürzt, lauft durch die Berge und holt das große Herz. Nun hat Mike doppelt soviel Maximalenergie wie anfangs. In der Seehöhle wimmelt es von angriffslustigen Tieren, die schon etwas mehr Geschick erfordern.



Monster	Bemerkung
Schnecke	Sehr langsam. Von oben oder unten leicht mit dem Jojo zu besiegen
Fledermaus	Fliegt in Diagonalen, ruht sich alle paar Sekunden aus. Dann schlagt Ihr zu...
Ratte	Wechselt oft die Laufrichtung — tretet zurück und schlagt zu, wenn sie in Eure Richtung kommt.
Schlange	Sehr schnell. Greift sie an, so bald Ihr in ihre Sichtlinie kommt. Sofort in Angriffsrichtung drehen und zuschlagen!

geogr. Besonderheiten	Bemerkung
Tor	Trennt Höhlenkammern voneinander. Schließt sich hinter Mike, wenn er einen Raum betritt. Das Tor zum nächsten Raum öffnet sich, wenn ein bestimmtes oder alle Monster der Kammer besiegt sind, oder Mike den Schalter gefunden und betätigt hat.
Durchgang	Wie Tor, bleibt aber offen.
Fliese	Grünes Trittfeld, auf das und von dem aus gesprungen wird. Mancherorts wird dann ein Fußstapfen darauf sichtbar.
Fußstapfen	Erscheint auf manchen Fliesen, wenn Mike darauf hüpft. Macht einen Schalter auf einem anderen Feld (nicht immer in Sichtweite!) erkennbar.
Schalterfliese	Wird sichtbar, wenn an anderer Stelle eine bestimmte "Fußfliese" aktiviert wird. Leuchtet vor Benutzung rot. Wenn Mike einmal auf den Schalter gesprungen ist, wird er grün.
Schatztruhe	Birgt meistens höhlenspezifische Extras. Wird durch Aktivieren der richtigen Fuß- und Schalterfliese geöffnet. Ist nach Verlust eines Lebens leer!
Kraftfutter	kleine Herzchen; werden manchmal von Monstern hinterlassen oder liegen aus. Füllen die Lebensenergie um ein Herzchen auf.
Weiße Sterne	Werden manchmal von Monstern hinterlassen. Fünf gesammelte Sterne wirken wie ein Herzchen.
Heiltränke	Liegen meist in Geheimräumen. Bei Bedarf eingenommen, füllen sie die Lebensenergie um fünf Herzchen auf.

24 Räume gibt es in Octos Höhle zu besichtigen. Hier der Reiseführer...

1. & 2. Rechts der Inseln erscheint jeweils ein Schlammkriecher und eilt nach links. Sobald sich das Wasser kräuselt, stehenbleiben und zuschlagen. Rechts gibt's die ersten Baseballschläge.

3. Zwei Fledermäuse flattern herum, dann kommen noch einmal drei von Westen. Hier erscheinen die ersten "Rhythmusfliesen". Sie tauchen alle paar Sekunden unter. Springt darauf, sobald sie auftauchen, und hüpft sofort weiter. Hier solltet Ihr aber sicher sein daß die Schlange von...

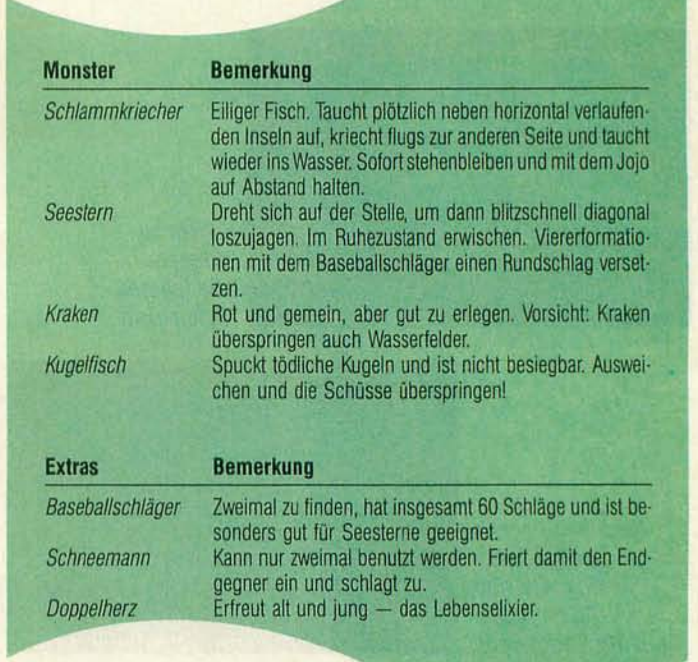
4. ...sich von Euch wegbewegt, sonst springt Ihr in sie hinein.

5. & 6. Auf den langen Inseln erscheinen links und rechts Schlammkriecher: stehenbleiben, draufhalten, blitzschnell umdrehen und dasselbe noch einmal.

7. Drei Fledermäuse zum Ausruhen.

8. Der erste Seestern. Sofort nach oben laufen, zum Seestern drehen und angreifen. Falls Ihr zu langsam seid, weicht aus, geht zum äußersten linken Landzipfel und wartet, bis er aufs Nachbarfeld stürmt. Nun könnt Ihr ihn ohne Risiko erlegen.





Monster	Bemerkung
Schlammkriecher	Eiliger Fisch. Taucht plötzlich neben horizontal verlaufenden Inseln auf, kriecht flugs zur anderen Seite und taucht wieder ins Wasser. Sofort stehenbleiben und mit dem Jojo auf Abstand halten.
Seestern	Dreht sich auf der Stelle, um dann blitzschnell diagonal loszujagen. Im Ruhezustand erwischen. Viererformationen mit dem Baseballschläger einen Rundschlag versetzen.
Kraken	Rot und gemein, aber gut zu erlegen. Vorsicht: Kraken überspringen auch Wasserfelder.
Kugelfisch	Spuckt tödliche Kugeln und ist nicht besiegbar. Ausweichen und die Schüsse überspringen!

Extras	Bemerkung
Baseballschläger	Zweimal zu finden, hat insgesamt 60 Schläge und ist besonders gut für Seesterne geeignet.
Schneemann	Kann nur zweimal benutzt werden. Friert damit den Endgegner ein und schlagt zu.
Doppelherz	Erfreut alt und jung — das Lebenselixier.



Ein paar Tauchgänge am richtigen Ort, schon steht Ihr vor Octos Höhle



Hier kommt erst von links, dann von rechts ein Kriechfisch. In der Mitte stehen bleiben, feuern und schnell umdrehen, um die Gegenrichtung zu "säubern".



Der örtliche Krakenhord ist erledigt. Laßt sie nie von zwei Seiten gleichzeitig kommen.



In schlechter Gesellschaft. Mit dem Baseballschläger in die Seesterne stürmen!



Der schießende, unbesiegbare Kugelfisch taucht an zwei Stellen auf.



Octo ist nicht mehr weit. Unbedingt den Schneemann mitnehmen!

9. Gleich rechts ist eine Rhythmusfliese. Vorsichtig, die fünf Kraken vernichten, dann in der Mitte, links von der Rhythmusfliese, den Schalter aufrufen. Der ist rechts vom Bildrand.

10. & 11. Vier Schlangen warten hier, doch die rechte könnt Ihr getrost ignorieren. Die ganz linke entweder mit Superreflexen erschlagen oder aber herauslocken, um die Ecke laufen und von dort treffen. Ausweglos ist die Doppelkammer nicht; Sucht im linken Gang nach dunklen Stellen auf dem Boden. Dort lauft Ihr in die erste Innenkammer — wenn die Fledermaus nicht gerade an der Stelle hockt. Erst die Fledermaus erlegen, dann die Herzchen und den Schläger nehmen. Springt auf die rechte untere Fliese und lauft oben rechts hinüber zur nächsten Innenkammer. Auch diese Fledermaus stört nur, also weg damit. Nachdem Ihr auf den Knopf gesprungen seid, solltet Ihr den Baseballschläger aktivieren.

12. Hier wartet ein Seesternquartett. Stürmt sofort nach oben in seine Mitte und haut einmal zu. Meist hinterläßt ein Seestern ein Herzchen oder einen weißen Stern.

13. & 14. Ein Kugelfisch! Schnell nach links, die vier Kraken besiegt und ab nach Norden.

15. Federn gelassen? Kein Problem, denn hier wartet ein Doppelherzchen. Die unteren beiden der oberen vier Fliesen öffnen das Nordtor.

16. Fünf Fledermäuse. Hinterher Baseballschläger aktivieren.

17. Damit es Mike nicht zu wohl wird, lagern hier wieder vier Seesterne (siehe 12.).

18. Ein Ruheraum! Wer die Aufregung sucht, gehe nach links.

19. Drei Fledermäuse und zwei Schlangen. Um das Südtor zu öffnen, müßt Ihr aber nur die Schlange töten, die Euch gleich angreift.

20. Keine bittere, sondern hochwillkommene Medizin. Die rechte untere Fliese der Insel ruft den Schalter zum Ostausgang. Vorsicht: Dort sind jetzt wieder Seesterne! Besser gleich zum Schläger greifen.

21. Erreicht Mike, indem er den Seesternraum nach rechts durchquert und schnell in den Geheimgang flüchtet. Hier wartet in einer Schatztruhe der Schneemann, bei dem es Octo gefrieren soll.

22. Vier Kraken und zuweilen ein Kugelfisch lassen die Hatz nicht langweilig werden.

23. Kläglich fiepst das Delphinbaby, doch Mike stürmt geradeaus und erwischt den Wachkraken. Jetzt den Schneemann angewählt und hinein in die Höhle des Octo!

24. Der Miesling verschießt Tintenkugeln. Seitlich hin- und herspringen, aber nicht ganz nach außen abdrängen lassen. Sobald Octo für ein paar Sekunden heranschwimmt, einfrieren und mit dem Jojo draufhalten. Nach einiger Zeit taut Octo wieder auf, doch der Schneemann läßt sich ja ein zweites Mal benutzen. Rechtzeitig die Medizin trinken!

Octo ist besiegt, Mike zittern die Knie, da kommt glücklich fiepsend das Delphinbaby angeschwommen. Aus Dankbarkeit geleitet Euch Mutter Delphin durch die Riffe der Leuchtturminsel. Weiter geht die Reise, bis Euch ein Sturm erwischt und an fremde Gestade spült. Doch das ist eine andere Geschichte und soll in der nächsten *VIDEO GAMES* erzählt werden....

EVA HOOGH



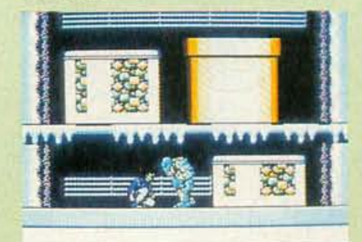
KLEINKRAM

MONSTER IN MY POCKET

Eine grobe Monsterhorde wurde bei einem Vulkanausbruch in das Zentrum von Los Angeles katapultiert – und dabei auf Daumengröße geschrumpft. Unter den Winz-Kreaturen gibt's gute und böse: Die miesen Minimonster stehen unter der Fuchtel des verrückten Warlock. Die netten Monster sind irgendwie in der Lederjackentasche von "Captain of Cool"-Jack gelandet. Über das Fernsehen droht Warlock, die guten Monster zu unterjochen.

Als Minivampir oder -frankenstein ist es jetzt an Euch, den Angriff der üblen Kleintiere zurückzuschlagen. Allerdings hat es keinen Einfluß auf das Spiel, welchen der beiden Verteidiger Ihr wählt, da beide genau dieselben Eigenschaften haben. Das Spielgeschehen seht Ihr von der Seite. Ihr startet in einem aus Eurer Sicht überdimensionierten Haushalt, in dem Euch ganze Horden von Feinden den Weg zum Endgegner versperren. Das Repertiore umfaßt 33 verschiedene Monster und sechs Endgegner. Um Widersacher aus dem Weg zu räumen, könnt Ihr einen Power-Faustschlag anwenden oder mit gesammelten Gegenständen (Schlüssel oder Schrauben) werfen; abgesehen davon gibt's keine weiteren Extras. Die Minimonsterhatz führt Euch durch sechs Levels; von Jacks Zimmer bis zum "Monster-Mountain", wo Ihr im Schweiße Eures Angesichts dem üblen Warlock den Pelz klopfen dürft. Am unteren Bildschirmrand ist Eure fünfstellige Energieleiste eingeblendet. Verliert Ihr alle fünf Lebenspunkte, gebt Ihr den Löffel ab. Nur durch Aufsammeln von Herzsymbolen könnt Ihr Eure Lebensgeister wieder auffrischen. Im Zwei-Spieler-Modus wird als Vampir und Frankenstein Seite an Seite auf die Monsterhorden eingedroschen.

Auf der Treppe grooven die Skelette





Dieser frostige Typ verwandelt Euch in einen Eiszapfen



Im ersten Level wird sogar die Küche zum Schlachtfeld





Eierwerfende Flugmonster sind doch mal was anderes, oder?

geht so

Die Story zu "Monster in my Pocket" ist ein wenig seltsam. Ich werde den Eindruck nicht los, daß die Geschichte nach dem Spiel entstanden ist und nicht das Spiel nach einer Story. Die Motivation leidet etwas darunter, daß Ungeheuer gegen Ungeheuer kämpft. Das gute alte "Mann gegen Monster"-Schema sucht man hier vergeblich. Die Grafik ist etwas "flach" (keine Spur von der dritten Dimension), gerademal einen wehenden Umhang hat man dem Vampir gegönnt. So ist "Monster in my Pocket" leider weit unter das Niveau der Spitzenspieleschmiede Konami gerutscht. Die Minimonsterprügelei hätte man locker etwas liebevoller ausarbeiten können. Pluspunkte sind der Zwei-Spieler-Modus, die Vielzahl der Gegner, das nette Intro und die sympathische Steuerung. Empfehlenswert ist "Monster in my Pocket" nur für Leute, die schon eine Sammlung der mickrigen Plastikmonster zu Hause haben und auch gerne damit spielen.

JAN BARYSCH



MONSTER IN MY POCKET
NES

SPIELETYP:



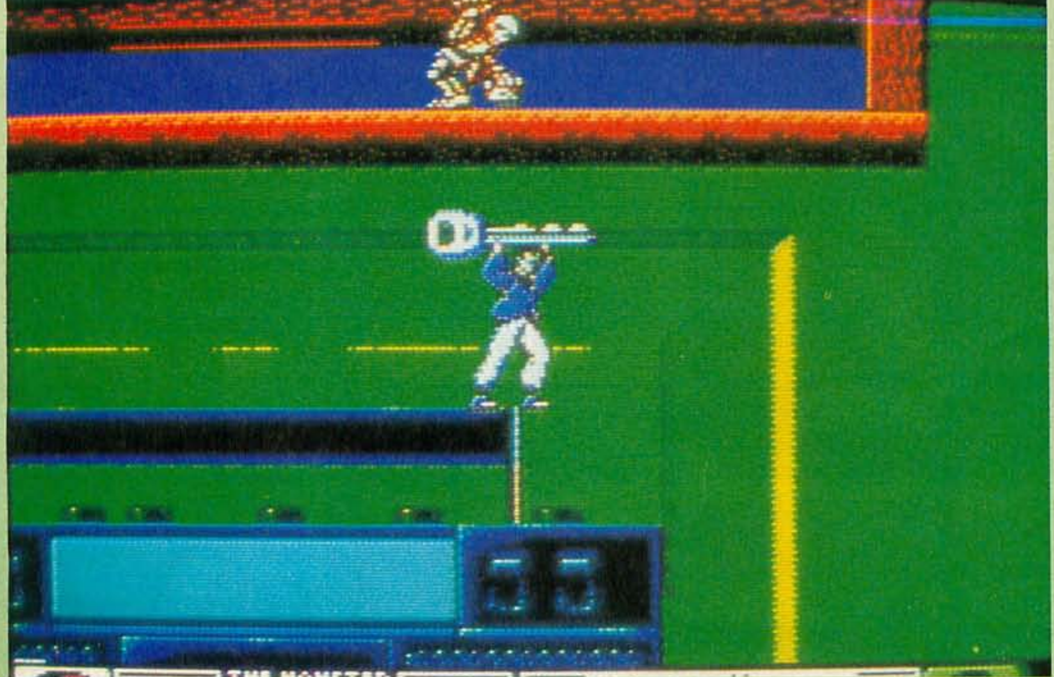


HERSTELLER: Palcom
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 120 Mark

52% GRAFIK
52% MUSIK
33% SOUNDEFFEKTE
54% SPIELSPASS



Für diesen Schlüssel gibt es kein Schloß, er ist nur zum Werfen da

TRÄUMENDER KLASSIKER

LITTLE NEMO

Als Windsor McKay um die Jahrhundertwende den träumenden Helden "Little Nemo" erfand, war der Urvater des Comicstrips geboren; bis heute erfreut sich das pompöse grafische Werk im Jugendstil dank luxuriöser Sonderauflagen zu Recht großer Beliebtheit. Damit auch die Kinder des Video-Zeitalters in den Genuß des Klassikers kommen, strickte nun der "Mega-Man"-Erfinder Capcom ein Spiel um den schläfrigen Helden: Sobald der kleine Nemo in seinem Bett entschlummert, wird er in die Traumwelt von "Slumberland" versetzt. Dort ist quasi alles erlaubt: Um den gutmütigen König von Schlummerland aus den Klauen des Herrschers des Alptraumlandes zu befreien, erhält "Little Nemo" von der Schlummerland-Prinzessin eine Fülltüte mit Bonbons. Diese Süßigkeiten wirft er nach Feinden, die dadurch kurzzeitig gelähmt werden. Andere Wesen werden durch den Verzehr von drei Bonbons so milde gestimmt, daß sie "Little Nemo" auf sich reiten lassen oder zu einer Verwandlung bereit sind. Jedes dieser Tiere hat bestimmte Eigenschaften. Reitet Ihr auf einem Gorilla, könnt Ihr senkrechte Wände hochklettern und Hiebe austeilen. Auf einer Eidechse sitzend werdet Ihr kleiner. Große Sprünge sind als Frosch für Euch eine Kleinigkeit. Fische, Fliegen, eine Monsterkrabbe und ein Maulwurf stellen dem kleinen Helden ebenfalls ihre Fähigkeiten zur Verfügung. Wollt Ihr auf ein anderes Tier umsteigen, laßt Ihr Euren Gefährten durch Drücken der "Select"-Taste verpuffen.

Im Spiel dreht sich alles um Schlüssel, ohne die Ihr den aktuellen Level nicht verlassen könnt. Nach guter alter Jump'n Run-Manier führt Euer Weg hauptsächlich von links nach rechts, wobei Ihr das Spielgeschehen von der Seite seht. In den meisten der acht Levels ist es jedoch erlaubt, das Spielfeld nach oben oder unten zu verlassen und nach dem "Umblättern" auf einer weiteren Spielebene weiterzumachen.



Die acht Levels sind nicht gerade klein



Als Hornisse könnt Ihr Kurzstreckenflüge unternehmen



Unter Wasser kommt Ihr als Fisch am besten vorwärts



Die Monsterkrabbe kann im Meeresgrund wühlen



Den legendären Träumer für ein Konsolenspiel auferstehen zu lassen, ist eine tolle Idee. Allein der Grundgedanke (Tiere füttern und als Extras "benutzen") sorgt für Spaß und Abwechslung über die gesamte Distanz. Um das richtige Tier auch an der richtigen Stelle einzusetzen, braucht Ihr viel taktisches Geschick, während Geheimräume und versteckte Extras auch nach dem Durchspielen noch zur Geheimnissuche anregen. Laßt Euch von der oberputzigen Grafik nicht blenden: "Little Nemo" ist nur von Jump'n'Run-Profis zu meistern. Weniger versierten Spielern wird nach einiger Zeit Batterie oder Paßwort abgehen. Die Bewegungen des kleinen Helden sind leider etwas schläfrig ausgefallen und beseitigte Feinde einfach aus dem Bild fallen zu lassen, ist auch nicht besonders einfallsreich. Das Thema "Schlaf" hat wohl auch die Komponisten der Begleitmusik inspiriert: Wohlklingendes, aber temposes Gedudel plätschert neben dem Spielgeschehen einher. Da man jedoch mindestens die Hälfte aller Geheimnisse ergünden muß, um alle Schlüssel für den Levelausgang zu finden, hält die Motivation erfreulich lange vor. ***JAN BARYSCH***

LITTLE NEMO
NES

SPIELETYP:

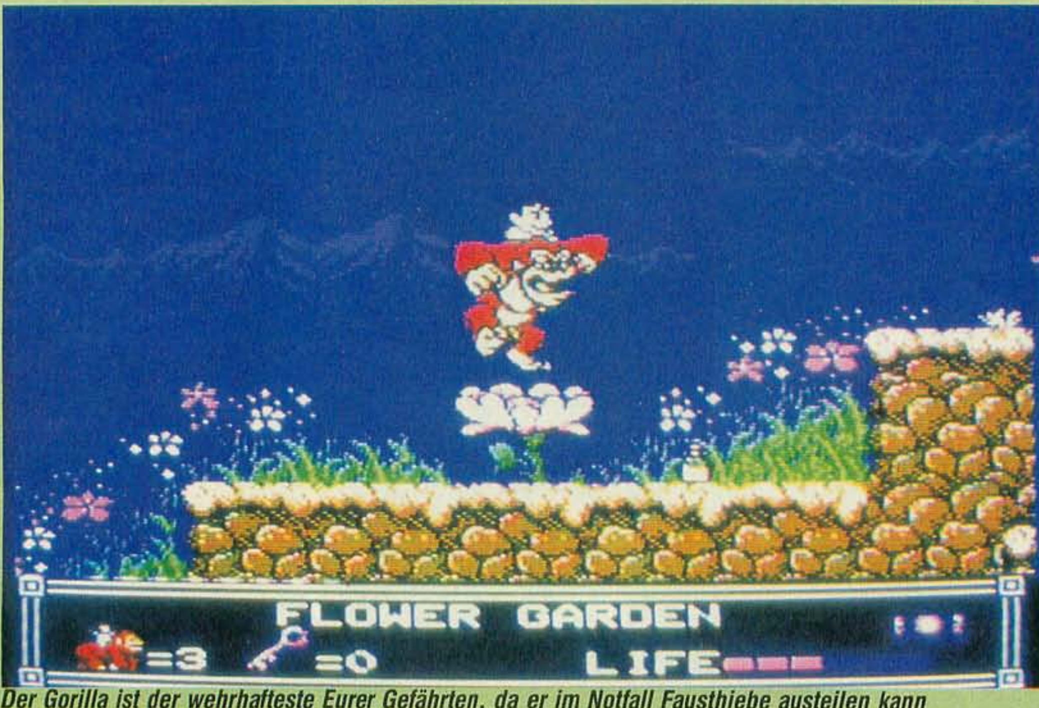


HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

70% GRAFIK
62% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE
69% SPIELSPASS



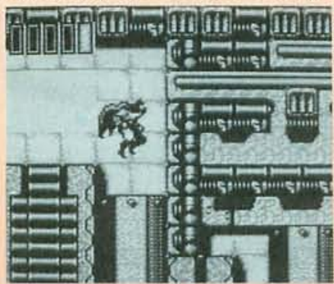
Der Gorilla ist der wehrhafteste Eurer Gefährten, da er im Notfall Fausthiebe austeilen kann



FLATTERHAFT

BATMAN 2

In "Batman 2 – The Return Of The Joker" ist der teuflische Spaßmacher wieder aufgetaucht. Das zwingt natürlich seinen Erzfeind Bruce Wayne erneut, in das Fledermauskostüm zu schlüpfen und als Batman den Kampf aufzunehmen. In der Kanalisation von Gotham-City beginnt die Schlacht um Recht und Ordnung. Ninja-Untergrundkämpfer machen Euch unter den Gullis der Stadt das Leben zur Hölle, im Maschinendom bekämpft Ihr mörderische Schwertkämpfer und auf einem fahrenden Zug werdet Ihr mit Baseballschlägern verdroschen. Erst wenn Ihr alle "Bad Guys" zur Hölle geschickt habt, tretet Ihr gegen den Meister des Hämischen an. Eure Waffen sind in diesem überwiegend horizontal scrollenden Beat'n Jump Eure stahlharten Fäuste und (als Extra) einige Kisten Bat-Bumerangs. So kämpft Ihr Euch prügelnd und bumerangwerfend durch vier Level. Jeder Gegner läßt nach seinem Ableben ein Herzsymbol zur Auffrischung Eurer Energieleiste zurück. Sammelt Ihr ein großes Herzsymbol auf, wird Euch sofort volle Energie beschert. Ihr besitzt auch akrobatische Fähigkeiten, die es Euch ermöglichen, von einer senkrechten Wand zur anderen zu springen. Zusätzlich ist Batman mit seinem Bat-Seil ausgerüstet, um an der Decke hängend Abgründe zu überwinden. Dies ist bei steigendem Wasserstand im Kanal außerordentlich nützlich. Nur wer alle Fortbewegungsarten des spitzohrigen Helden beherrscht, wird hie und da auch ein "Up-Herz" finden, das Euch ein Extraleben beschert.



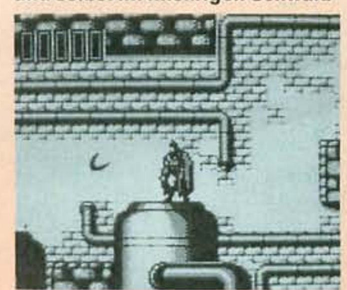
Im Maschinendom könnt Ihr durch Rohre rutschen



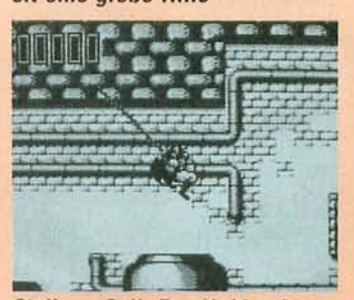
Die ersten drei Level sind direkt anwählbar



Bei "Batman 2" ist der Game Boy grafisch gut ausgenutzt worden. Das steigende Wasser in der Kanalisation ist prima gelungen und selbst im mickrigen Schwarzweiß des Game Boy erkennt man deutlich, daß "Batman" unterwegs ist. Die Feinde sind allerdings in ihrer Gestaltung etwas liebloser als der Held ausgefallen. Die Steuerung, sprich: das Von-Wand-zu-Wand-Springen oder der zielgenaue Einsatz des Bat-Seils ist am Anfang knifflig, dürfte aber jedem Fledermausfreund mit etwas Übung leicht von der Hand gehen. Trotzdem bleibt "Batman 2" eines der schwereren Spiele. Dem Flattermann wurden für die einzelnen Aktionen mehr als ein Dutzend Animationsphasen verpaßt — diesen Luxus bieten nur die wenigsten Game-Boy-Spiele. Selbst die Flugbahn des Bat-Bumerangs ist mit viel Liebe zum Detail realisiert worden. So ist mit etwas Geschick möglich, mit einem Bumerang einen Gegner zweimal zu treffen—einmal auf dem Hinweg und ein weiteres mal auf dem Rückweg. Die Hintergründe sind möglichst hell gehalten, um immer ein kontrastreiches Bild des Spielgeschehens zu gewährleisten. Angenehm fällt auch auf, daß die Feinde nicht endlos "nachwachsen" sondern ein Level komplett "gesäubert" werden kann. Die fetzige und stellenweise doch atmosphärische Musik paßt ausgezeichnet zur Handlung. Lediglich eine Anzeige der verbleibenden Bumerangs vermißt man in diesem Spiel. ***JAN BARYSCH***



Bat-Bumerangs als Extra sind oft eine große Hilfe



Steil am Seil: Der Held geht an die Decke

BATMAN 2
GAME BOY

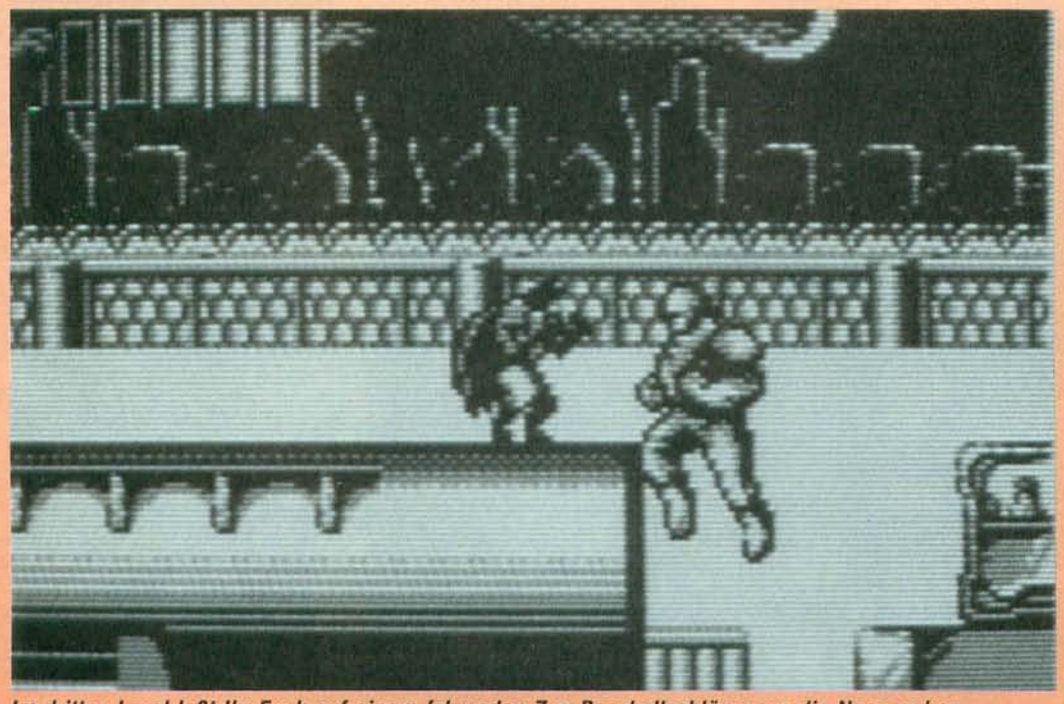
SPIELETYP:   

HERSTELLER: Sunsoft
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

78% GRAFIK
66% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE
75% SPIELSPASS



Im dritten Level laßt Ihr Euch auf einem fahrenden Zug Baseballschläger um die Nase wehen

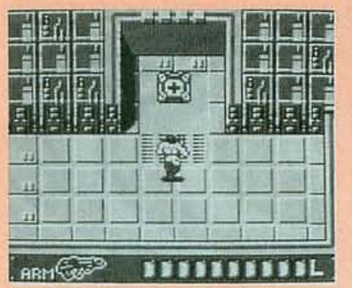
KELLERKAMPF

FORTIFIED ZONE 2

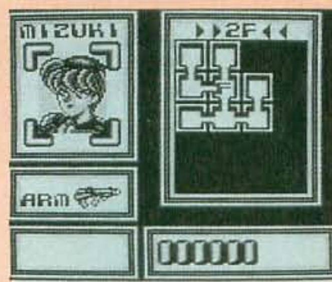
In ein fallenstarrendes Labyrinth entführt Euch Jalecos "Fortified Zone 2". Held Masato und Heroin Mizuki sind die tapferen Söldner, die sich unter Eurem Kommando in die Katakomben des Bösen begeben. Als Waffen stehen ein herkömmliches Gewehr, eine Dreifachwumme und ein Granatwerfer bereit — Munition unbegrenzt. Während dem Spiel könnt Ihr nach Aufrufen eines Spezialbildschirms zwischen den beiden Kämpfern wählen: Masato trumpft mit hoher Widerstandskraft auf, wogegen seine Kollegin etwas beweglicher ist und sogar kleine Sprünge vollführen kann. Zur Söldner-Standardausrüstung gehört auch ein Scanner, auf dem sämtliche durchwanderten Räume aufgezeichnet sind. In den Labyrinthen versperren bewaffnete Humanoiden, Roboter und andere Gegner Euren Weg und fest montierte Kanonen blockieren mit ihrem Sperrfeuer enge Passagen. Die meisten Kammern sind durch unterschiedliche Türsysteme getrennt — einige öffnen sich durch Beseitigen der feindlichen Wächter, andere wiederum durch Einsammeln und Anwenden diverser Schlüssel oder Zerstörung vereinzelter Schließapparaturen. Bei weniger robusten Portalen reicht die Sprengkraft des mitgeführten Granatwerfers aus. Extras, wie z.B. ein Erste-Hilfe-Set (regeneriert die Lebensenergie), fördert Ihr nach Beschuß von hie und da versteckten Kisten zutage — auch die begehrten Schlüssel sind in solchen Truhen versteckt. Am Ende jeder Etage steht Ihr einem rabiaten Obermotz gegenüber, ist das Duell zu Euren Gunsten ausgegangen, liegt entweder der nächste Level oder ein weiteres Untergeschoß vor Euch. Mit jedem neuen Stockwerk sowie Spielabschnitt erhöht sich auch der Schwierigkeitsgrad und die Standfestigkeit der immer vehementer auftretenden Widersacher. Um nicht jedesmal bei Spielbeginn wieder ganz von vorn starten zu müssen, gibt es eine Paßwort-Levelanwahl — des weiteren könnt Ihr nach dem Ableben Eures Kämpferduos auf Continues zurückgreifen.



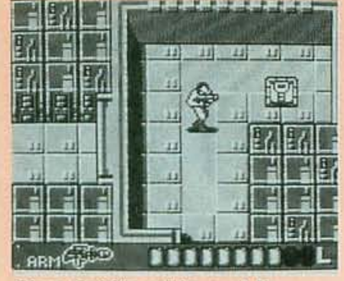
Ein harmloser Wächter leistet kaum Gegenwehr



Auch Helden sind nicht unverwundbar: Erste Hilfe



Der Scanner dient als Übersichtskarte



Ohne Schlüssel kommt Ihr nicht weit



Fortified Zone 2 beruht zwar auf einer schon ziemlich oft genutzten Spielidee, birgt aber — dank sauberer Programmierung und detaillierter Grafik — genügend Spaß und Motivation. Das Bildschirm-Scrolling bewegt sich nur etappenweise von Raum zu Raum (in alle vier Richtungen), was bei diesem Genre durchaus sinnvoll und akzeptabel ist. Einem etwas kargen Repertoire an Soundeffekten steht die gut arrangierte musikalische Untermalung gegenüber. Auch die Paßwörter tragen zur erforderlichen Spielbarkeit bei. Leider sind die meisten Endgegner leicht zu durchschauen und somit nicht "knackig" genug. Für Anschlußfreudige dürfte die Zwei-Spieler-Option via Dialogkabel besonders interessant sein. Summa summarum ein korrektes Spielchen ohne Haken und Ösen — wer nichts gegen solche "Raumabklappereien" hat, kann dieses Modul ohne Risiko auf seinen Einkaufszettel setzen.

MICHAEL PAUL

FORTIFIED ZONE 2
GAME BOY

SPIELETYP:



HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark





Für die Blockade rechts oben reicht der Granatwerfer — einmal "abdrücken", schon ist der Weg frei



KICK IT
KICK OFF

Fußball ist fraglos der Lieblingssport der Deutschen: Ein aktuelles Großereignis wie die Fußball-Europameisterschaft heizt den Appetit auf Kickerkost natürlich zusätzlich an. Ein günstiger Moment, um das Fußball-Kultspiel "Kick Off" auch auf dem Game Boy zu veröffentlichen — in den letzten Ausgaben testeten wir bereits die NES- und die Master-Umsetzungen des beliebten Ballspiels.

Verglichen mit den beiden anderen Versionen, hat sich am grundsätzlichen Konzept nichts geändert. Anfangs wird zwischen fünf Sprachen gewählt: Man spricht auch Deutsch. Im Hauptmenü könnt Ihr Euch über fünf Punkte ins Geschehen stürzen: Übungs- und Einzelspiel, Internationales Spiel, Pokalmatches und Optionen. Zur Feinabstimmung lädt eine Latte von acht Parametern ein: Bodenverhältnisse, Spielzeit, Wind, Verlängerung, Ballanschneiden, Schwierigkeitsgrad und Schiedsrichter. Vor einem Solomatch wird noch Spielrichtung, Taktik und Mannschaftsaufstellung festgelegt. Bei internationalen Spielen müßt Ihr zusätzlich bestimmen, welche Teams gegeneinander antreten sollen. Damit nicht genug: Wer noch nicht ausgelastet ist, den erwartet ein Liga-, Pokal- und Europapokalmodus.

Zum Spiel: In gewohnter Kick-Off-Manier klebt der Ball nicht am Fuß, sondern wird durch anstubsen vorangetrieben. Außerdem kann der Ball angehalten, gepaßt und gehoben werden. Greift Ihr im Strafraum zu einer unfeinen Notbremse, gibt es einen Strafstoß. Hier stehen den neun Schußarten des ausführenden Spielers neun Verteidigungsmanöver des Torhüters gegenüber. Etwas gespart wurde bei den Freistößen, denn da gibt es nur sechs Varianten. Versöhnlich wirken dann wiederum die neun verschiedenen Eck-Hereingaben.

Die geballte Optionenpower

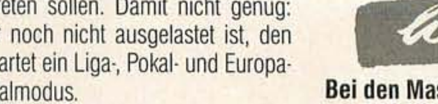


Länder, Liga und Pokale

Acht Nationalmannschaften stehen zur Wahl



Oben das Titellogo, unten ein weiteres Menü



Bei den Master- und NES-Versionen habe ich es gerade noch geschafft, meinen persönlichen Widerwillen im Zaum zu halten. Damit ist es bei der Game-Boy-Variante vorbei. Hier reiht sich ein Patzer nahtlos an den anderen. In der Anleitung wird noch groß geprotzt, daß die Orginalproportionen von Spielern und Spielfeld gewahrt wurden. Leider sind die pixelgroßen Kickerschemen nur bei bestem Flutlicht und langsamer Spielgeschwindigkeit gut zu erkennen. Das Ballführen ist erfreulicherweise nicht mehr ganz so schwer, wie in den vorhergehenden Versionen, dafür spielen die Computergegner etwas schwächer. Besonders stumpfsinnige Pixel-Kicker begnügen sich einfach damit, den Ball Richtung generisches Tor zu dreschen.

Außerdem: Wenn ich auf einem Handheld ein Spielchen wage, dann muß es für kurze Pausen geeignet sein. Was hilft der Ligamodus, wenn der Game Boy eine Woche angeschaltet bleiben muß, damit die bisherigen Resultate nicht verloren gehen? Genauso nervig sind die unzähligen Parameter. Bis alles paßt, ist die Busfahrt zu Ende.

STEPHAN ENGLHART



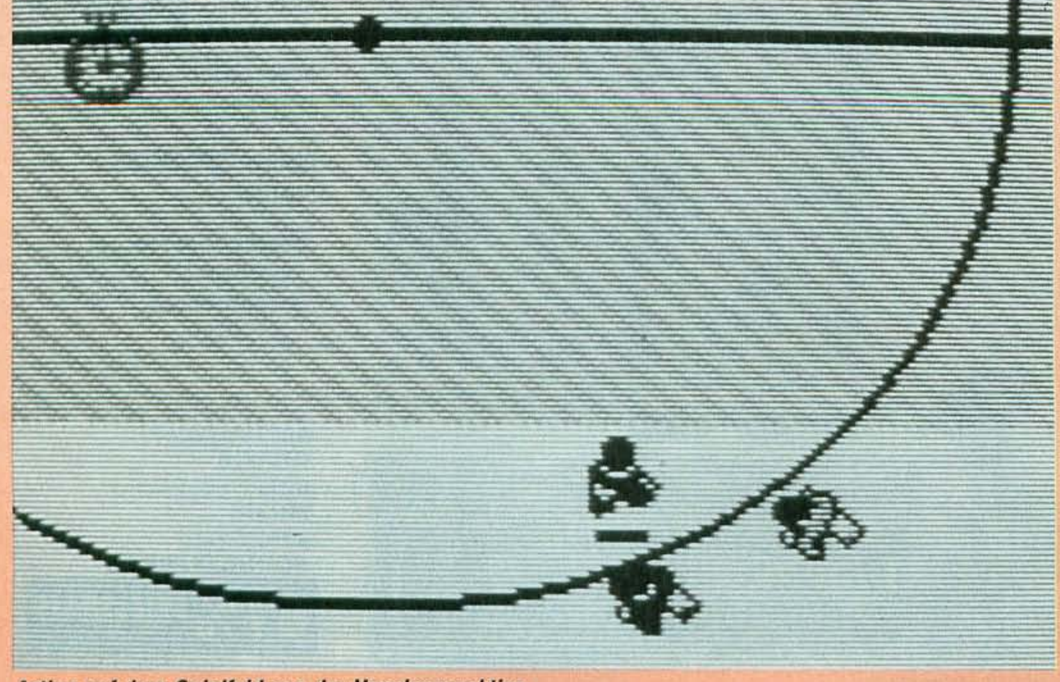
SPIELETYP: 

HERSTELLER: Imagineer
TESTVERSION VON: Rushware

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, Levelanwahl, 3 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

25% GRAFIK
28% MUSIK
8% SOUNDEFFEKTE
24% SPIELSPASS



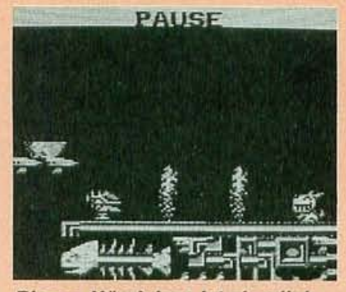
Action auf dem Spielfeld aus der Vogelperspektive

HÄNSEL UND GRETEL IM ALL

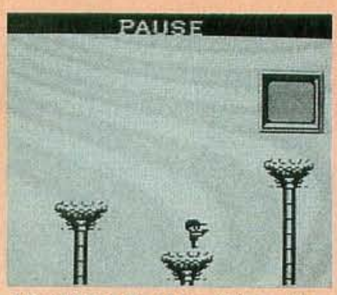
STAR SAVER

Kevin und sein Schwesterlein werden von der bösen außerirdischen Invasionsflotte gekidnapped. Natürlich weigert sich der Knabe, mit den Aliens gemeinsame Sache zu machen und beschließt, mit der Hilfe seines Robot-Freundes Tom Wolf, den Bösewichten Saueres zu geben.

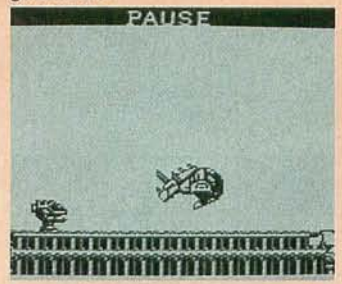
Ein außerirdisches Hauptquartier zu plätten, ist nicht gerade ein Kinderspiel. Der Bildschirm scrollt in alle Richtungen; aggressives Wachpersonal wuselt, Plattformen plumpsen ohne Vorwarnung in die Tiefe, Raketen zischen durch die Gegend und manch gähnender Abgrund erschwert Euer Vorankommen. Solange Kevin in seinem Raumanzug gut geschützt ist, kann er extrem schnell auf die Feinde ballern. Außerdem besitzt er Zusatzfähigkeiten: spurten, schweben und abseilen. Der Vorrat an Rettungsseilen ist allerdings begrenzt und bedarf der regelmäßigen Aufstockung durch herumliegende Extras. Die erste Attacke, die Kevin trifft, zerstört jeweils nur den Raumanzug, erst der zweite Treffer kostet ihn ein Leben. Aufpolieren könnt Ihr Eure Ausrüstung auch mit den Bonusgegenständen, die erscheinen, wenn Ihr eine bestimmte Angriffsformation zerpustet habt; andere werden sichtbar, sobald sie ein Schuß trifft. Deswegen empfiehlt es sich, alle Bildschirme systematisch abzulasern, da manchmal gerade an den unvermuteten Stellen ein leckeres Power-up darauf wartet, eingesammelt zu werden. Davon abgesehen gibt es Symbole, die Euch kurzzeitig unverwundbar machen, Seilnachschub und eine Waffe, die in drei Richtungen feuert. Der Luxus einer Teleporterhöhle ist Euch ebenfalls gegönnt – leider zieht's in manchen Grotten so stark, daß Ihr eine gewisse Zeit hilflos durch die Luft taumelt und so ein gefundenes Fressen für Bildschirm-Bösewichte seid.



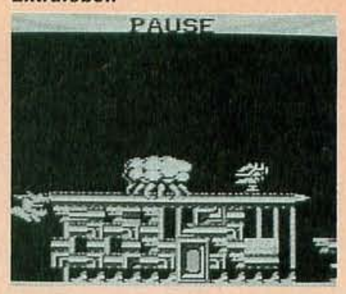
Dieses Hündchen ist ziemlich gefährlich



Alle 20000 Punkte gibt es ein Extraleben



Diesen Wächter findet Ihr am Ende des zweiten Levels



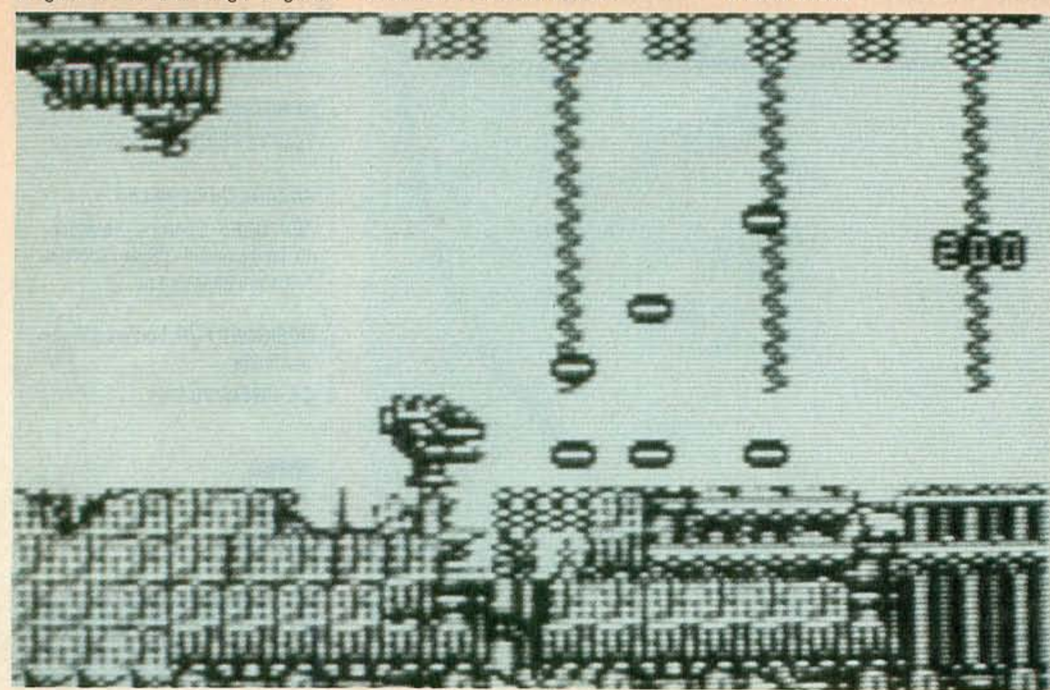
Die Flugqualle ist Endmotz im ersten Level

Schließlich gibt's noch Warp-TVs zu entdecken, die Euch weitertransportieren, sowie (in den Stufe 2, 5 und 7) Bonusabschnitte. Der Übertritt in die folgenden Level wird immer von einem gemeinen Oberalien blockiert. Erst wenn der zusammenfällt, habt Ihr Zugang zur nächsten Stufe.

geht so

Vom altehrwürdigen Softwaregiganten Taito erwartet man große Taten – diese Hoffnung wird mit Star Saver aber etwas enttäuscht. Ihr bekommt zwar ein geradliniges, actionbetontes Jump'n'Run – Hausmannskost, nicht mehr. So vermisse ich die wirklich neuen Einfälle. Die z.B. von Mario entliehenen Ideen heben zwar das Spiel über die Durchschnittshürde, trotzdem wirken alle Levels dünn besiedelt. Spielt Ihr's öfters, habt Ihr bald alles gesehen. Grafisch und bezüglich des Leveldesigns wird kaum Abwechslung geboten. Technik und Spielbarkeit wiederum zeugen von der Arbeit solider Handwerker, aber eben nicht von der eines genialen Künstlers. Außerdem kommt jeder kampferprobte Weltraumkrieger schon beim ersten Spielen ziemlich weit. Profis sind unterfordert, Anfängern ist Star Saver aber zu empfehlen.

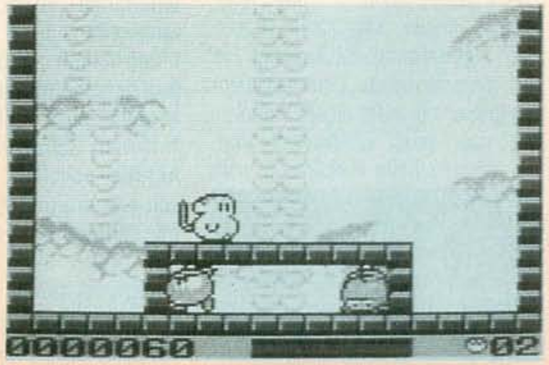
STEPHAN ENGLHART


Dank eingesammelten Symbolen könnt Ihr aufrüsten



KOPFBALL

SPANKY'S QUEST



"Spanky" geht mit seinem Ball auf Früchte los

Der kleine Affe "Spanky" muß sich mit einem Magieball gegen angreifende Früchtchen wehren. Seine Kampftaktik: Spanky wirft den Ball und köpft ihn solange, bis Ihr die Taste "B" drückt. Nach dem Abschuß ist der Ball schwarz und für die Feinde gefährlich. Je nachdem, wie oft Ihr den Ball geköpft habt, hat er nun unterschiedliche Formen und Durchschlagskraft. Nach sechmaligem Köpfen zerspringt der schwarze Ball z. B. bei Aktivierung in fünf große Bälle, die alles auf ihrem Weg abräumen. Ganz so einfach ist ein Angriff jedoch nicht: Da Spanky einen runden Kopf hat, springt der Ball beim Köpfen je nach Auftreffpunkt in verschiedene Richtungen wieder ab. Mehrmaliges Köpfen des Balls gleicht also einem Balanceakt. Trifft Euer Ball auf einen Feind, bevor er "scharf gemacht" wurde, bleibt dieser nur für kurze Zeit gelähmt. Nachdem Ihr den Feind durch einen scharfen Ballwurf von seiner Plattform befördert habt, steigen von unten Buchstaben oder Punktesymbole auf. Super-Spankys, die das Ballspiel 64 Levels (vier Welten 16 Stufen) durchgehalten haben, treten zum großen Finale gegen alle Endgegner aus vier Welten an.



Das Balancieren des Balles ist schnell erlernt, trotzdem müßt Ihr in jeder Welt eine neue Taktik herausfinden, um der fruchtigen Feinde Herr zu werden. Die lustige Musik im Ohr und den Ball auf dem Kopf hüpft Ihr durch die fünf Türme bis zum jeweiligen Endgegner. Durch die unterschiedlichen Umgebungen kommt bei "Spanky's Quest" keine Langeweile auf. Einen Nachteil hat das Spielchen allerdings: Es existiert ein Zeitlimit, das nicht angezeigt wird. So kommt der unbesiegbare Vernichter (in Form einer Krähe) oft sehr unerwartet.

JAN BARYSCH

SPANKY'S QUEST
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Levelanwahl, Paßwort, High-Score-Liste

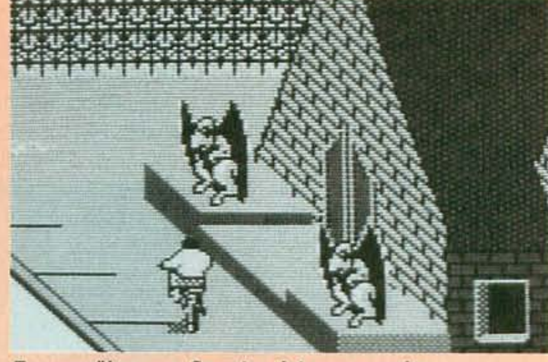
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

50% GRAFIK
58% MUSIK
33% SOUNDEFFEKTE

72% SPIELSPASS

RADLER LEBEN GEFÄHRLICH

PAPERBOY 2



Rasenmähen am Sonntag ist spannender...

Dank Mindscape gibt's auf dem Game Boy nun den zweiten Teil des Kultspiels aller Zeitungsausträger. Das Paperboy-Prinzip ist einfach: Ihr steuert einen fleißig strampelnden Radler, der in langweiligen Vororten seinem Ferienjob nachgeht. Abonnenten "Eurer" Zeitung erkennt Ihr am passenden Briefkasten. Seid Ihr beim Radeln auf gleicher Höhe mit einem Kasten, schleudert Ihr eine Zeitung in Richtung des Hauses. Mit Glück und Geschick trefft Ihr den Kasten – und nicht die Fensterscheiben des erbosten Nachbarn. Am Ende einer Fahrt durch die mit Alltagsfallen gespickte Nachbarschaft wird abgerechnet, wie viele Zeitungen den Abonnenten zugeliefert wurden. Auch in Paperboy 2 hat sich an dieser Grundidee nichts geändert. Dafür gibt's einen Zweispielermodus und Ihr dürft als Papergirl durch die Stadt fahren. Außerdem könnt Ihr im zweiten Teil erstmalig Eure Zeitungen auch nach rechts (und nicht wie bisher nur nach links) werfen.

na ja

Seit der Veröffentlichung des Atari-Automaten im Jahr 1984 gehört Paperboy zu den eher mittelmäßigen Videospielen. Trotzdem halten verschiedene Firmen, allen voran Mindscape, den kränkelnden Zeitungsjungen Jahr um Jahr am Leben. Spätestens mit Paperboy 2 sollten die Kunden allerdings sein Ableben besiegeln, denn dieses Produkt ist absoluter Nepp. Es macht keinerlei Unterschied, ob man als Junge oder Mädchen herumradelt und der Zwei-Spieler-Modus ist genauso öde wie die Solovariante. Sound und Grafik halten sich weiterhin auf unterem Game-Boy-Niveau. Wenn Ihr ein Abenteuer als Zeitungsjunge sucht, wird Euch ein Blick in den Stellenmarkt der Lokalpresse weiterbringen als dieses Spiel.

JULIAN EGGEBRECHT

PAPERBOY 2
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Mindscape
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

35% GRAFIK
43% MUSIK
9% SOUNDEFFEKTE

39% SPIELSPASS

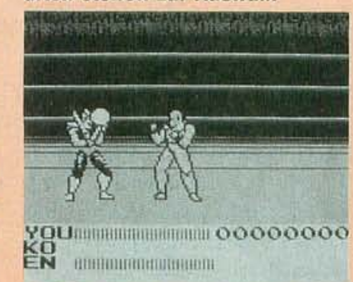
NIMM ZWEI

FIGHTING SIMULATOR

Nachdem die "Tusk Soldiers" besiegt sind, formieren sich die ebenfalls feindlich gesinnten "Dark Dragons". Die gerade zur Ruhe gekommene Welt des Kontaktsports ist in Alarmbereitschaft: Erreichen die "Dark Dragons" den Drachenberg, ist der legendäre Schatz in Gefahr. Held Rick, der dort geboren wurde, hat die Aufgabe, die Störenfriede von ihrem Vorhaben abzuhalten. Von Euch gesteuert, kann Rick über 20 verschiedene Bewegungen ausführen: Verteidigungsposen, Angriffsschläge und -Tritte, sowie variierbare Sprünge. In der horizontal scrollenden Landschaft gilt es, neben dem Ausschalten diverser Angreifer nützliche Extras einzusammeln. Schlägt man eine Kiste auf, gibt es entweder einen hilfreichen Schuß (leider begrenzt anwendbar), einen Schild (frischt Power-Anzeige auf), kleine Disketten (enthalten Infos über die Eigenschaften der "Dark Dragons") und ein magisches Wässerchen, das die Kampfeskraft erhöht. Habt Ihr einen Spielabschnitt hinter Euch, trefft Ihr auf einen widerstandsfähigen Einzelkämpfer, der reichlich Paroli bietet.

TYPE
KUNG-FU
KARATE
K.BOXING
M.ARTS
BOXING
WRESTLER
SWORDMAN-SHIP

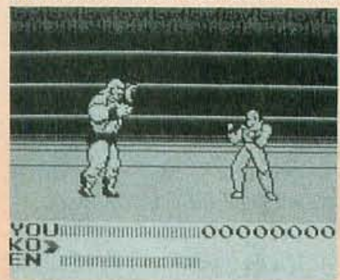
Sieben verschiedene Kampfarten stehen zur Auswahl



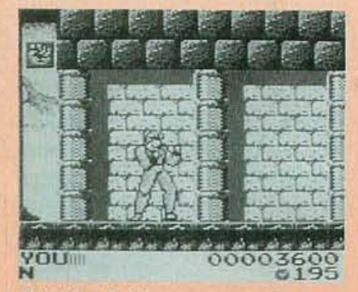
Auch Schwertkämpfe werden im Ring ausgetragen

Ein kleiner Punkt markiert während dem Duell je nach Situation die verwundbaren Stellen von Rick und Gegenüber. Mit genauem Timing müßt Ihr die passende Verteidigungstellung einnehmen oder zum gezielten Schlag ansetzen — durch eine zusätzliche Feind-Power-Anzeige seid Ihr über den momentanen Stand des Schlagabtausches informiert.

Neben dem Actionteil ist bei "Fighting Simulator" auch ein purer Kampfmodus anwählbar. Je nach Lust und Laune stehen Kung-Fu, Karate, Kick Boxen, Ringen, Klassisches Boxen oder Schwertkampf zur Auswahl. Bis auf gleichbleibende Defensivvarianten gibt es bei jeder dieser Kampfarten spezifische Offensivtechniken: z.B. können beim Kick-Boxen viele verschiedene Tritte ausgeführt werden, während der Schwertkampf zum Großteil aus Klingenschwingerei besteht. Gleichgesinnte und vor allem gleichbestückte Boys dürfen via Linkkabel auch gegeneinander antreten.



Wo gekloppt wird, dürfen sie nicht fehlen: Die Wrestler



Rick im Feldzug gegen die "Dark Dragons"



Ob Actionteil oder Duellmodus, bei keinem der beiden machte sich wahre Spielfreude breit. Bringt das Hit'n'Run zumindest anfänglich noch etwas Spaß, langweilt der Mann-gegen-Mann-Kampf schon nach wenigen Auseinandersetzungen — da können auch die zahlreichen Tret- und Schlagvarianten keine Abhilfe schaffen. Viele Unterschiede bringen die verschiedenen Kampfarten ohnehin nicht mit sich, denn Ablauf und Kampfgeschehen bleiben größtenteils gleich — nur die "Maske" (grafische Gestaltung der Figuren und Bewegungen) ist eine andere. Die Soundkulisse bietet keine grandiosen Klänge, fällt aber bis auf die spärlichen Kampfgeräusche nicht unangenehm auf und bringt an vereinzelten Stellen sogar ein wenig Schwung ins triste Spielgeschehen. Nur die Link-Option, bei der zu zweit aufeinander losgedroschen werden darf, hebt die Spielspaßausbeute in einen akzeptablen Bereich — im Duo erträglich, als Single eher kläglich.

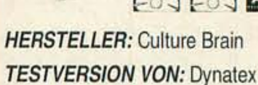
MICHAEL PAUL



FIGHTING SIMULATOR
GAME BOY

SPIELETYP:



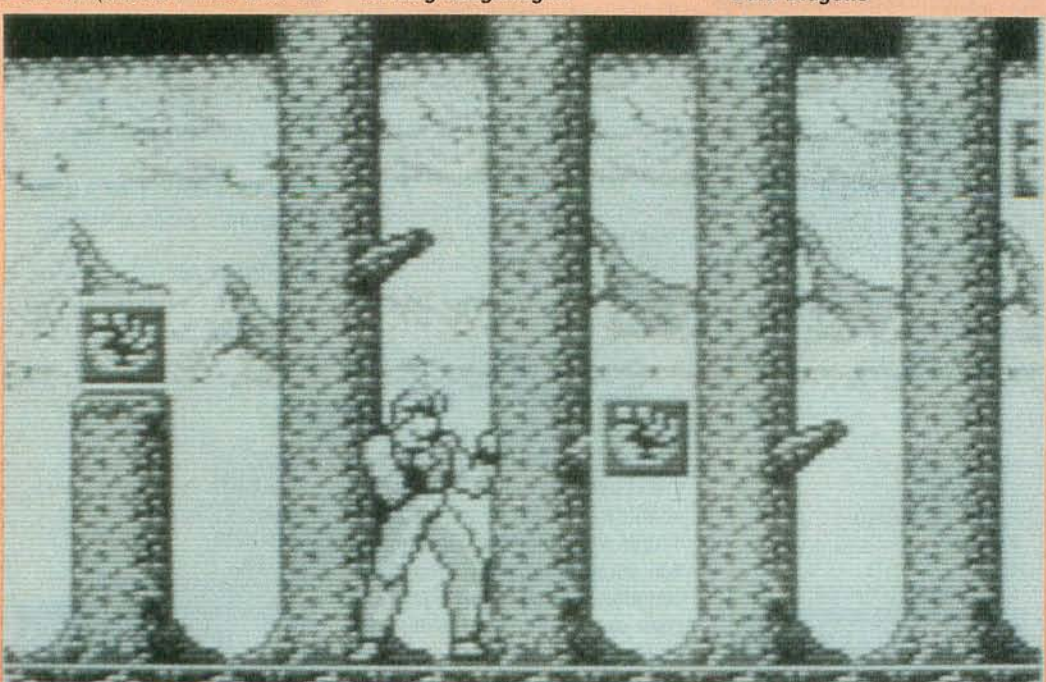


HERSTELLER: Culture Brain
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 2 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

51% GRAFIK
59% MUSIK
41% SOUNDEFFEKTE
61% SPIELSPASS



In den Boxen sind wertvolle Extras die Euch die "Arbeit" erleichtern

ANGENAGELT

NAIL'N SCALE

Tüftelspiele sind auf dem Game Boy keine Seltenheit, Jump'n'Runs eigentlich auch nicht – eine Mixtur aus beidem habe ich allerdings selten gesehen.

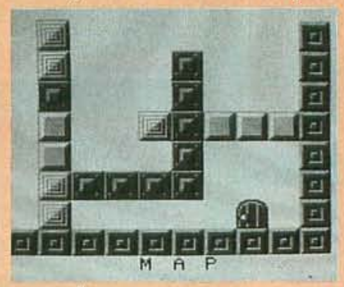
In Data Easts "Nail'n Scale" seid Ihr ein kleiner Kerl, der bis zu den Ohren mit Nägeln ausgerüstet ist. Die Nägel könnt Ihr entweder direkt unter Euch in den Boden rammen oder sie (durch beherzten Wurf) an die nächstgelegene Wand pinnen. Zusätzlich springt unser kleiner Freund recht hoch und weit; eine Kombination der beiden Faktoren macht ihn zum formidablen Fassadenkletterer.

Springt er mehrere Male auf einen der in der Wand steckenden Nagel, zerbricht das entsprechende Wandteil und ein Durchgang entsteht. Zu Beginn des Spiels sind fast alle Mauern auf diese Art zu durchbrechen, kommt der Spieler allerdings in höhere Levelgefilde, mehren sich die Wände, an denen die Nägel abprallen.

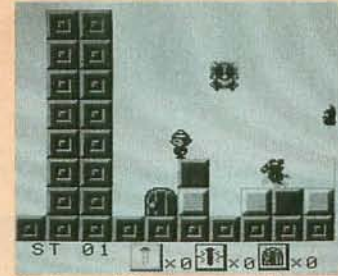
Natürlich gibt's neben Wänden und Nägeln noch ein paar andere Sachen im Modul: So treiben sich Gegner herum, die je nach Stärke ihres Panzers eine bestimmte Anzahl Nägel verkraften. Auch Fallen in Form von Wasser- und Feuerbecken finden sich im Spiel; seid Ihr nicht gewaltig "auf Trab", ist schnell eins der 5 Leben verschwendet.

Am Anfang eines Levels solltet Ihr Euch mit Hilfe der Select-Taste einen Überblick über die bevorstehenden Hürden und Stolpersteine verschaffen; Ihr könnt jedoch auch während des Spiels jederzeit auf die scrollende Levelübersicht zurückgreifen. Ziel eines jeden Levels ist's, den versteckten und gut bewachten Ausgang zu erreichen. Habt Ihr die einfachen Levels gemeistert, könnt Ihr Euer Talent in den "Hard"-Level und gegen ein knackiges Zeitlimit noch einmal einer Prüfung unterziehen. Die dringend benötigte Password-Funktion werdet Ihr zwar vergeblich suchen, dafür haben die Data-East-Entwickler aber an den Zwei-Spieler-Modus (via Dialog-Kabel) gedacht.

Zwei Spieler gleichzeitig: Im Duo-Dialog ist's famos



Ohne Übersichtskarte habt Ihr in späteren Levels schlechte Karten



Noch zwei Sprünge und die Wand ist weg



Die Nägel eignen sich auch vorzüglich als Kletterhilfe

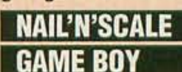


Eigentlich habe ich von Denkspielen auf dem Game Boy mittlerweile die Nase voll, mit diesem kleinen Juwel bringt Data East aber neuen Schwung in die verstaubte Denk- und Tüftelecke. Die Programmierer haben zwei Genres clever vermischt: Mutet das Spiel am Anfang noch sehr wie eine nägelbespickte Mario-Variante an, überwiegt schon bald der Tüftelaspekt. Erfreulicherweise wird's nie so kompliziert, daß der Spielspaß und die Hüpfaction vollständig auf der Strecke bleibt. Die Grafik ist leider recht schlicht, aber dadurch sehr übersichtlich. Auch soundmäßig hält sich Nail'n Scale im gesunden Durchschnitt auf – nervig wird's nie. Der einzige Rüffel, den ich verteilen muß, geht an die Continue-Abteilung der Firma Data East: Anscheinend waren die Paßwörter gerade alle, als Nail'n Scale vollendet wurde. Da die Levels teilweise langwierig sind, hätte das Modul eine Paßwortfunktion dringend nötig. Sei's drum, allen, die gerne mal ein bißchen hüpfen und Tüftelarbeit nicht ablehnen, sei dieser Titel ans Spielerherz gelegt. *JULIAN EGGEBRECHT*

NAIL'N'SCALE

GAME BOY

SPIELETYP:





HERSTELLER: Dataeast

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

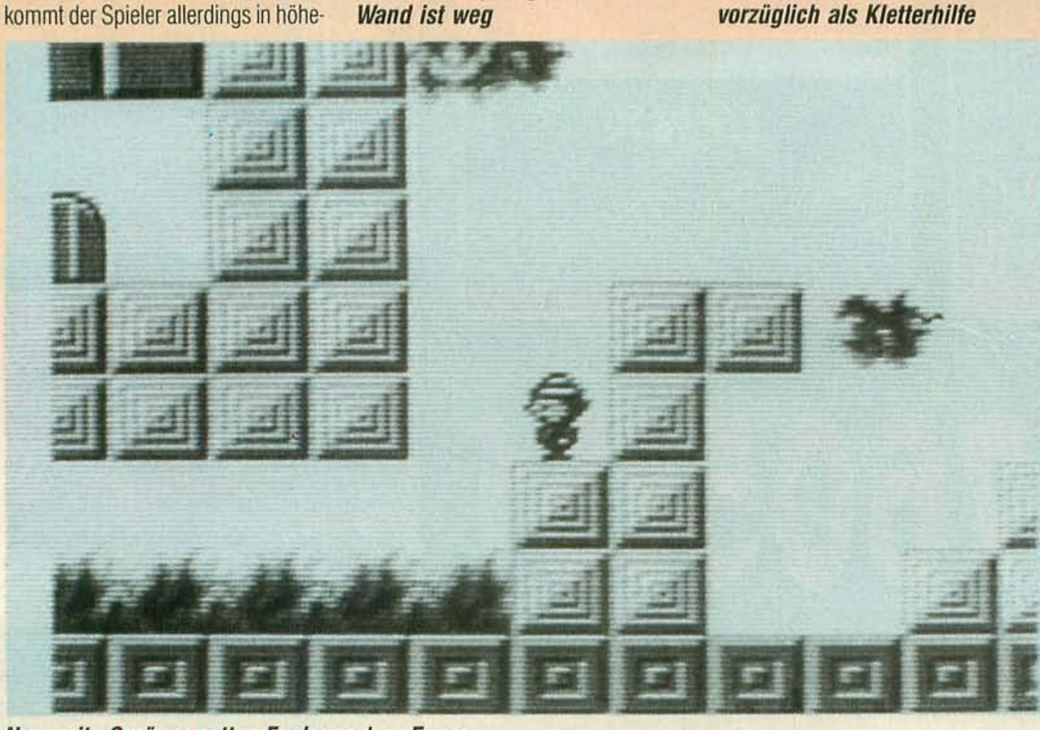
CA.-PREIS: 70 Mark

43% GRAFIK

51% MUSIK

13% SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS



Nur weite Sprünge retten Euch vor dem Feuer

POKERTRIS

SQUARE DEAL



Rechts oben seht ihr Eure Auswechselkarten

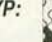
Ihr könnt Pokern, Ihr kennt Tetris? Dann fehlt Euch nur noch Square Deal in der Sammlung: Ihr beginnt mit 52 gemischten Karten, die "von oben" in ein 5 x 5 großes Feld segeln. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr die jeweils fallende Karte nach links und rechts – genauso wie die entsprechenden Klötzchen bei Tetris. Mit Knopf A haltet Ihr die fallende Karte an, um Zeit zum Nachdenken zu gewinnen; Euer Zeitguthaben ist jedoch begrenzt. Mit dem anderen Knopf vertauscht die niederschwebende, mit einer (rechts oben) offenliegende Karte. Ziel ist's alle 52 Karten loszuwerden, ohne das eine Karte in der obersten Etage liegenbleibt. Wenn Ihr horizontal oder vertikal eine Pokerkombination legt, dann verschwinden die beteiligten Karten. Die Zusammenstellungen geben außerdem unterschiedlich viele Punkte. Insgesamt fordern zehn Levels Euer Zockergeschick. Steigender Schwierigkeitsgrad bedeutet: weniger Anhaltezeit, schnellere Fallgeschwindigkeit und bereits daliegende Karten im Zweispielermodus (Via Link-Kabel) plazieren beide Spieler abwechselnd eine Karte.

na ja

Sechs Jahre sind vergangen seit die ersten Tetrisklötzchen über den Bildschirm flackerten und es gibt noch immer Spieldesigner, denen nichts besseres als ein Abklatsch einfällt – obwohl das kein Zeichen herausragender Kreativität ist, gab's auch gute Klones (z.B. Dr. Mario, Hatris). Squre Deal gehört jedoch nicht dazu: Sobald das Spielverlauf etwas schneller wird, gibt's Probleme die "Farben" zu unterscheiden. Nur bei langsamer Geschwindigkeit und guten Lichtverhältnissen gibt's keine Probleme. Sound und Effekte könnt ihr getrost vergessen. Für mich sehe ich keinen Grund dem genialen Original untreu zu werden. *STEPHAN ENGLHART*

SQUARE DEAL

GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: DTMC

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

34% GRAFIK

28% MUSIK

29% SOUNDEFFEKTE

30% SPIELSPASS



BALLER-KNALLER
SUPER ALESTE



Kennern von Ballerspielen ist das unabhängig arbeitende Entwicklerteam Compile schon lange ein Begriff. Innerhalb weniger Jahre haben sich die Japaner zum zuverlässigsten Lieferanten heißer Ballerspiele entwickelt. Das damals herausragende "Powerstrike" für das Master System und die PC-Engine-Knallereien "Gunhed" und "Spriggan" waren ihre aufsehenerregenden Debütstücke. Danach folgten mit "Musha Aleste" und "G.G. Aleste" weitere Kultspiele für die Sega-Familie.

Nach langer Wartezeit ist nun endlich ihr neuester Streich in Japan erschienen: "Super Aleste", Compiles erstes Super-Nintendo-Spiel hat zwar einen ähnlichen Namen wie der Sega-Vorgänger, inhaltlich überrascht es aber durch vollkommen neu gestaltete Levels und ein überarbeitetes Extrawaffensystem. Sowohl das Spielgefühl, als auch Extrawaffen und Level-Aufbau erinnern eher an den Klassiker "Gunhed". Euer Raumschiff muß sich durch zwölf unterschiedlich lange Levels ballern, um die Erde und alle darauf lebenden Kreaturen vor einer bösen Alien-Armada zu retten. Die obligatorischen Extrawaffen sind in dem Vertikal-Scroller "Super Aleste" zahlreich wie selten zuvor: Acht verschiedene Wummen, vom zielsuchenden Laser über kreisende Plasmaschilde bis hin zu Kurzstreckenraketen erleichtern den Kampf gegen Horden futuristischer Monster. Jede der acht Extrawaffen ist über sechs Stufen aufbaubar. Je nach Level rüsten Euch drei bis sechs der herumfliegenden gelben oder grünen Kugeln um eine Stufe auf.

Zusätzlich zu den Standardeinstellungen der Waffen könnt Ihr per Knopfdruck zwischen verschiedenen Konfigurationen der einzelnen Systeme wählen. Extrawaffe 1 dürft Ihr in jede beliebige Richtung ausrichten; vor allem in späteren Levels werdet Ihr von dieser Variante des öfteren Gebrauch machen. Werden es mal der Gegner zu viele, rettet das eigene Raumschiff nur noch der beherzte Griff zur Smartbomb. Diese allesvernichtende Superbombe wird am Anfang dreimal spendiert, weitere müssen mühsam gesammelt werden.

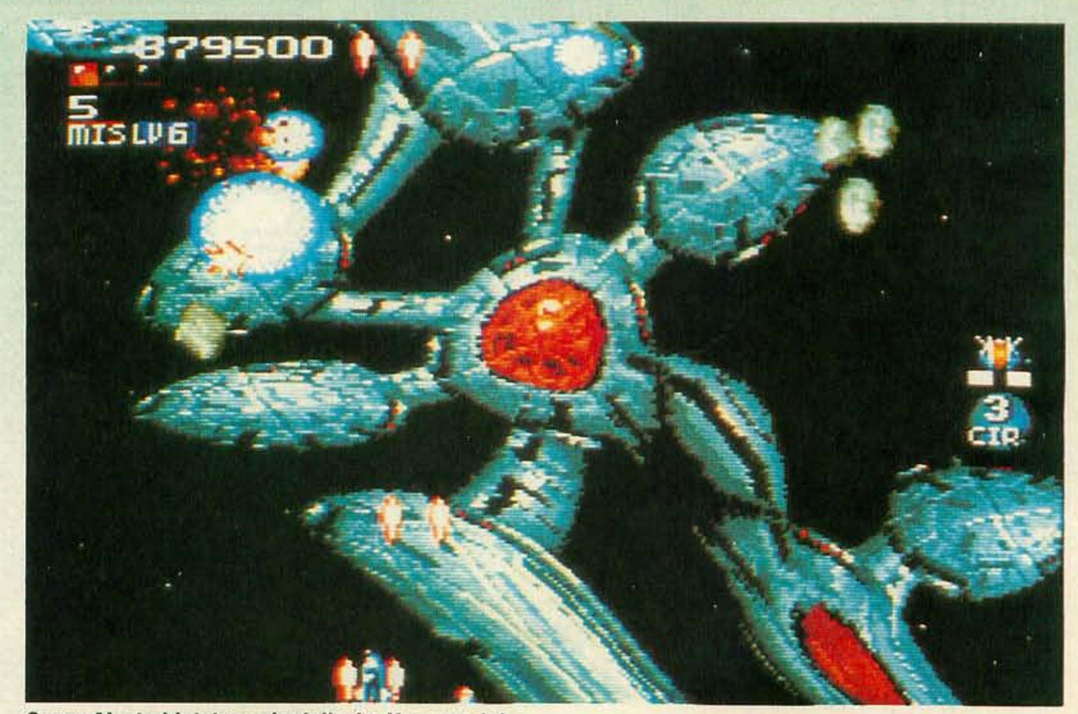
Ist der Lebensvorrat aufgebraucht, winken die freundlichen Unendlich-Continues. Spätestens mit deren Hilfe und etwas Übung im Umgang mit den Extrawaffen sollte jede Stelle der zwölf Level gemeistert werden. Jeweils zwei Level sind sehr lang, jeder dritte ist dafür ein reiner Abschnitt zum Abreagieren: Hunderte von Bodenzielen warten darauf, von Euch zerballert zu werden. In den langen Levels bietet Super Aleste so gut wie jede Idee, die man in einem Vertikal-Scroller verwirkli-



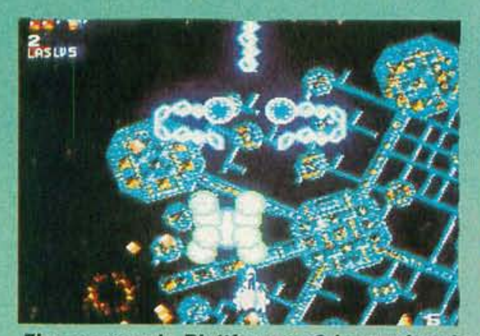
Im Asteroiden-Level wird auch mal blitzschnell gescrollt



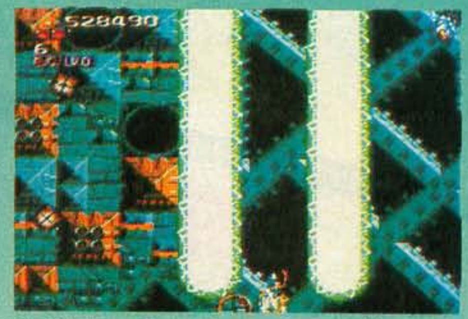
Im ersten Level schrammt Ihr öfter mal an Wänden entlang



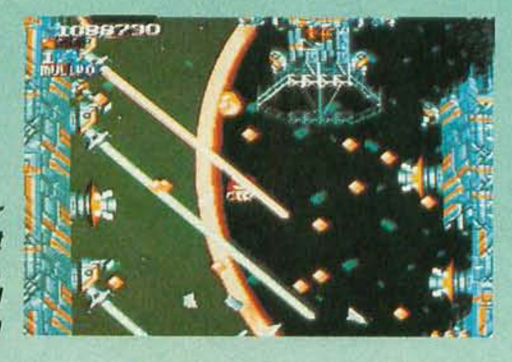
Super Aleste bietet psychedelische Verzerrspiele







Eine zoomende Plattform muß im zweiten Level komplett abgeräumt werden. Hier sind drei verschiedene Zoomphasen dargestellt.



Während der Planet imposant vorbeiscrollt, wird es in Level 8 hektisch



In Level 4 "fließt" der Hintergrund unter Euch vorbei



Extrawaffe 8 erweist sich beim ersten Endgegner als ungeeignet



Obermotz Nr. 5 wirft mit Felsbrocken en masse

chen kann: Es gibt Felsformationen und Täler, Labyrinthe und Hochgeschwindigkeitspassagen. Habt Ihr das Spiel einmal durchgeballert und immer noch Lust auf Action, dürft Ihr Euch an einigen besonders schweren Stufen versuchen.



Die Erwartung war groß, gab's doch bis jetzt kein ruckelfreies, scrollendes Ballerspiel auf dem Super Nintendo. Zeigten bereits Acclaims "Smash TV" und Konamis "Super Contra", was auch auf der Nintendo-Konsole actionmäßig machbar ist, setzt Super Aleste technisch gar noch eins drauf: Compiles Spieledesigner feuern Unmengen von Sprites auf das Spielerraumschiff und doch ist kein Ruckeln in Sicht. Selbst Musha Aleste auf dem Mega Drive wird locker an die Wand geballert. So fantastisch wie die Technik sind auch Spielbarkeit und Level-Design: Erwartet kein Musha Aleste, sondern eher eine Art "Super Gunhed". Das heißt, sehr lange, verwirrend aufgebaute Levels fordern ständiges Wechseln der Extrawaffen. Nach all diesen Lobeshymnen gibt's allerdings auch ein Nörgelein: Die Grafik enttäuscht über weite Teile des Spiels, und der Sound erinnert eher an das Werk eines Kaufhauskomponisten als an das Thema zu einer furiosen Actionorgie. Nichtsdestotrotz sollte man über die mittelmäßige Präsentation hinwegsehen: Kauft Super Aleste und erlebt eines der brillantesten Ballerspiele der Konsolenwelt.

JULIAN EGGEBRECHT



Ähnliches habe ich zwar vom selben Programmierteam schon gesehen, aber noch nie in einer so atemberaubenden grafischen und actiontechnischen Dimension — im zweiten Level glüht der 3-D-Chip förmlich. Das Hin- und Wegzoomen des Spielfeldes kommt super. Acht verschiedene Extrawaffen in sechs Ausbaustufen fordern Euer strategisches Geschick. Durch die geschickte Belegung des Joypads könnt Ihr jedoch fast schon instinktiv die verschiedenen Funktionen der Wummen durchwechseln. Zum Glück gibt's mehr als eine einzige "richtige" Wahl der Extrawaffen, um einen Level zu meistern. Sonst hätte es passieren können, daß man erst auf den achten Versuch die passende Extrawaffe findet. Auch der grandiose Suchtfaktor ist auf keinen Fall zu verachten. Mit "Super Aleste" hat Compile die bisher beste Weltraumknallerei für das Super Nintendo abgeliefert.

JAN BARYSCH

SUPER ALESTE
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Compile/Toho
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 2 Spielvarianten, 5 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

70% GRAFIK
61% MUSIK
66% SOUNDEFFEKTE

86% SPIELSPASS







Die Strecke dreht sich, der Bolide bleibt stationär

Das aktuelle Rennspiel für das Super Nintendo strotzt vor Ausstattung: Die komplette Formel eins wurde in ein Modul gepackt. Auch "F1 Grand Prix" seht Ihr aus der Vogelperspektive. Dank 3-D-Chip wird allerdings nicht wie üblich das Auto gelenkt, sondern die Strecke gedreht. In diversen Menüs sucht Ihr Euch ein Rennteam aus, stellt einen Wagen zusammen, wählt eine Rennstrecke, legt die Art des Wettkampfes fest. Das alles läuft in einem äußerst realistischen Rahmen ab. Im Repertoire sind alle bekannte Rennteams und die dazugehörenden Formel-eins-Piloten. Selbstverständlich entsprechen auch die Rennstrecken exakt den echten Pisten. Habt Ihr Euch im "Free Run"-Modus einen neuen Kurs ausgesucht, wird die Strecke erst mit einem Hubschrauber abgeflogen.

na ja

Nachdem ich mich begeistert durch den Menüwald gekämpft hatte, und der Hubschrauber meine Strecke abflog, hegte ich schon die Hoffnung, ein Klasserennspiel vor mir zu haben. Am Start jedoch folgte die grobe Ernüchterung: Futzelig kleine Rennwagen, schlechter Sound und miserable Steuerung. Wenn die Programmierer schon die 3-D-Routinen für den Streckenflug hatten, warum in aller Welt haben sie daraus nicht auch das Renngeschehen gebaut? Das, was auf dem Bildschirm abgeht, vermittelt nicht das geringste Geschwindigkeitsgefühl und macht keinen Spaß. Formel-eins-Feeling hinterläßt leider nur das Drumherum. Auch einen echten Zwei-Spieler-Modus muß man hier schmerzlich missen. Auf einen Nenner gebracht: "F1 Grand Prix" ist strategisch vorbildlich, aber renntechnisch komplett mißglückt.

JAN BARYSCH

F1 GRAND PRIX
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Video System
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü, Streckenanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

50% GRAFIK
52% MUSIK
35% SOUNDEFFEKTE

54% SPIELSPASS

DEN TURBO IM TANK

CYBER FORMULA



Auf Brücken wird Parallax-Scrolling eingesetzt

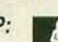
Ein weiterer Teilnehmer im Konsolenrennzirkus: "Cyber Formula" ist ein Flotte-Flitzer-Spiel mit Sicht aus der Vogelperspektive. Die Rennwagen sind vom Design her alle etwas futuristisch angehaucht. Vor dem Rennen stehen acht Asphaltbrenner zur Wahl. Natürlich haben die Wagen alle verschiedene Eigenschaften und eignen sich unterschiedlich gut für die diversen Rennstrecken. Die Zwischenbilder bauen ein Rennfahrerimage auf, wie Ihr es aus den aktuellen japanischen Zeichentrickserien kennt. In der Tat diente ein gleichnamiger Zeichentrickfilm als Vorlage. Auf dem Bildschirm wird jede Kurve angekündigt und auf einem Farbkreis könnt Ihr die Drehzahl kontrollieren. Zusätzlich werden Geschwindigkeit und "Power" eingeblendet. Bei jeder Kollision schwindet der "Power"-Vorrat ein wenig. Für die Steuerung hat man das Joypad fast vollständig genutzt. Mit "A" wird beschleunigt, mit "B" gebremst. Die "Rechts"- und "Links"-Tasten verursachen einen Powerslide in die entsprechende Richtung. Mit "X" zündet Ihr den Turbo, dessen Energie Ihr durch einen Boxenstopp aufladet.

geht's so

Obwohl die Flitzer nur von oben zu sehen und außerdem ziemlich klein sind, ist die Renngrafik gut ausgearbeitet und schön schnell. Um sämtliche Varianten der Steuerung zu nutzen und gute Rundenzeiten herauszufahren, bedarf es eines nicht zu knappen Trainingspensums. Neben dem durchschnittlichen Motorengebrumm dudelt fetzige Musik über die Rennstrecke. Der einzig grobe Nachteil ist auch hier der fehlende Zwei-Spieler-Modus. Sonst hat Takara mit "Cyber Formula" ein solides Rennspiel mit einem netten Spielspaßquotienten abgeliefert.

JAN BARYSCH

CYBER FORMULA
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Takara
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

51% GRAFIK
54% MUSIK
31% SOUNDEFFEKTE

57% SPIELSPASS

HIT THE ROAD, JACK

BATTLE GRAND PRIX



Die Steuerung könnt Ihr dem Computer überlassen

Ein weiteres Autorennspiel mit Sicht aus der Vogelperspektive für das Super Nintendo ist "Battle Grand Prix". Hier steht der Zwei-Spieler-Modus im Vordergrund. Das Spiel ist in zwei Varianten unterteilt: In der ersten bedient Ihr das Gaspedal, und der Computer lenkt. In der zweiten Variante bedient Ihr Gas und Lenkrad. Eure Straßenhaftung hängt stark vom Wetter ab: Werdet Ihr bei einer Fahrt mit Slicks vom Regen überrascht, steht Euch eine wilde Rutsch- und Schleuderpartie bevor. Dasselbe gilt für Regenreifen auf trockener Fahrbahn. Die passenden Reifen laßt Ihr bei einem Boxenstop aufziehen. Vor dem Rennen feilt Ihr selbst an Reifenhärte und Federung, Lenkung, Getriebe oder gar am Anstellwinkel der Spoiler. In einigen Punkten läßt sich das Renngeschehen beeinflussen: Mann gegen Mann, Mann gegen Computer oder beide Spieler schlagen sich durch ein großes Feld computergesteuerter Mitstreiter. Danach steht Euch eine prominente Auswahl internationaler Rennstrecken zur Verfügung.

na ja

Als Formel-1-Fahrschüler steht Ihr (nicht zuletzt wegen der japanischen Anleitung) sicher im Regen. Ein Automatikgetriebe ist aber in jedem Fall angenehm. Die Idee mit dem Wetterwechsel während der Fahrt ist nett, wenn auch schnell abgegriffen (wann regnet's schon mal in Kairo?). Der Balken, der den Abstand zum Vorder- oder Hintermann anzeigt, ist sehr nützlich, um in dem kleinen Bildausschnitt nicht überraschend mit einem Gegenspieler zu kollidieren. Trotzdem ist's kein Mußmodul: Durch mäßige Grafik und unterdurchschnittliche Spielbarkeit stellt Battle Grand Prix keine neuen Spaßrekorde auf. *JAN BARYSCH*

BATTLE GRAND PRIX
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Naxat
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Streckenanwahl, 2 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

55% GRAFIK
60% MUSIK
47% SOUNDEFFEKTE
53% SPIELSPASS

SUPER BIRDIE RUSH



Wird's ein Eagle? Hier seht Ihr Euer Sprite beim Abschlag.

Bernhard Langer hat's wahrscheinlich schon lange geahnt: Im Zuge der Golfmanie suchen jetzt auch die ersten Golfspiele aus der Vogelperspektive das Super Nintendo heim — alle anderen Simulationen der exklusiven Sportart präsentierten sich bisher in einer 3-D-Perspektive. Ihr seht das Spielgeschehen von oben, am rechten Bildrand befinden sich die Schlägeranzeige (je nach Spielsituation empfiehlt Euch der Computer-Caddie ein anderes Holz bzw. Eisen), die Kraftanzeige (wie hart trefft Ihr den Ball), sowie eine Gesamtansicht des Kurses. Natürlich läßt das Programm auch eine genauere Betrachtung zu: Ihr könnt Euch z.B. anzeigen lassen, wo das Grün abschüssig ist.

Die Aufmachung ist trotz schlampiger 3-D-Effekte gerade noch annehmbar. Golf-Profis sollten ihre Schläger trotzdem besser eingepackt lassen. *ANDREAS KNAUF*

SUPER BIRDIE RUSH
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Dataeast
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

41% GRAFIK
42% MUSIK
38% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS

SUPER VALIS



Finder weg: Dieses Modul ist keinesfalls 130 Mark wert.

Super Valis ist die vierte Fortsetzung der auf der PC-Engine beliebten Valis-Serie. Um die "Super"-Version ihres Spiels zu präsentieren, wählte Lasersoft allerdings das Super Nintendo. Ihr seid Valis, eine kampferprobte Japano-Amazone, die sich auf der Suche nach dem Obermotz allerlei Gegnern ausgesetzt sieht und heftigst durch Level hüpft. Fängt das Spiel im ersten Abschnitt noch gradlinig an, *muß* man sich seinen Weg später (ab Level zwei) über Plattformen und Fallgruben suchen. Fahnden muß man leider auch nach dem Spielspaß, denn Valis ist ungefähr so unterhaltsam wie eine doppelte Portion Valium. Grafik und Sound sind für Super-Nintendo-Verhältnisse katastrophal, die langweiligen Level lieblos ertüftelt und nur wenige Feinde haben Lust, sich dort sehen zu lassen; die Endgegner verdienen den Namen "Obermotz" eigentlich gar nicht. *JULIAN EGGEBRECHT*

SUPER VALIS
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Lasersoft
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 140 Mark

37% GRAFIK
43% MUSIK
33% SOUNDEFFEKTE
38% SPIELSPASS

PROFIRUNDE

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Dank der beinahe täglich anwachsenden Zahl an Golfsimulationen, lassen sich lichtscheue Videospieler bisweilen zu einer gepflegten Partie des Edelsports überreden. Nach "Hole in One", "Augusta Masters" und dem in dieser Ausgabe getesteten "Super Birdie Rush" erscheint mit "Pebble Beach Golf Links" die amerikanische Version des Japano-Titels "Augusta Masters 2", der dort seit Anfang des Jahres erhältlich ist.

Da die Japaner Golf lieben und mit dem Vorgänger von "Pebble Beach" sehr zufrieden waren, änderte das Softwarehaus T & E lediglich die Kurse – ansonsten blieb fast alles beim alten. Demzufolge sieht auch "Peeble Breach" nicht nur auf den ersten Blick professionell und komplex aus: Nach dem Introbild erscheint das Hauptmenü, dessen Punkte in mehr als sechs Untermenüs führen. Unter anderem lassen sich hier die Spielarten Tournament, Stroke-Play und Training anwählen. Zwecks zwischenmenschlicher Kommunikationspflege können (wie schon beim ersten Teil) an allen Modi bis zu vier Bildschirmsportler teilnehmen.

Über andere Menüs gebt Ihr bis zu zehn Spielernamen ein oder setzt eine abgebrochene Golfrunde an einer bestimmten Stelle fort.

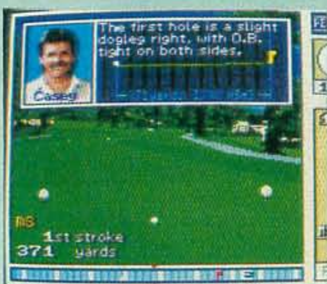
Das Spiel stellt sich grafisch wie die Mehrzahl der Konkurrenzmodule dar: Aus der "Ich-Perspektive" sieht man den Kurs in Pseudo-3-D vor sich. Ihr könnt in alle Richtungen um Euch blicken oder gar mit dem Hubschrauber einige Meter nach oben fliegen, um Euch einen Eindruck von der näheren Umgebung zu machen. Hinzu kommen Angaben, die ein realistisches Golfspiel ermöglichen: Über Windrichtung und -stärke informiert das Spiel genauso, wie über den Treffpunkt, an dem der Schläger den Ball erwischt. Fußstellung, Schlägerauswahl, Abschlagrichtung und -kraft gehören selbstverständlich ebenfalls zu den Zutaten der T&E-Simulation.

Das Besondere an dieser Golf-Version liegt aber in der vektororientierten 3-D-Grafik, in der das Spielfeld dargestellt wird.

Außer der Farbe des Golfballes läßt sich fast alles einstellen



Neben der Fußstellung ist der Steigwinkel wichtig



Ab und zu geben Euch Profis nützliche Tips



Rechts seht Ihr die Gesamtübersicht





Habt Ihr alle Parameter eingestellt, wird der Abschlag animiert dargestellt

gut

Da ich schon mit dem Vorgänger Schwierigkeiten hatte, mein Handicap zu verbessern, machte mir auch "Pebble Beach" zu schaffen. Davon abgesehen, sind alle "Augusta"-Fans mit dem zweiten Teil gut bedient. Ihr könnt sofort losspielen, werdet aber einiges zu tun haben, die neuen Löcher des zweiten Teils zu knacken; in einigen Fällen ist's infolge vieler Seen und Sandbunkern ganz schön verzwickt. Für Anfänger hingegen eignet sich das Spiel auf keinen Fall. Man muß auf 'zig Details achten (Schläger, Treffpunkt, Fußstellung, Wind), so daß Einsteiger schnell überfordert und gefrustet sind.

Technisch wurde das Spiel im zweiten Anlauf ein wenig verbessert: Die 3-D-Zooms nach oben sind zwar immer noch langsam, doch rollt und fliegt der Ball jetzt realistischer als beim Vorgänger. Die "Preis-pro-Loch"-Relation läßt zu wünschen übrig.

ANDREAS KNAUF



PEBBLE BEACH GOLF LINKS

SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: T & E Soft

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: 4 Spielvarianten, Batterie, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 140 Mark

63% GRAFIK

56% MUSIK

54% SOUNDEFFEKTE

62% SPIELSPASS

TEST

KLARES ABSEITS

HAT TRICK HERO



Wer die meisten Tore schießt, hat gewonnen

Nach eineinhalb Jahren "Football Champ" in der Spielhalle kommt Taito jetzt mit einer Heimversion für das Super Nintendo auf den Markt. "Hat Trick Hero" enthält wie das Arcade-Vorbild Dribbeleien, Heber, Tritte, Kicks und Tricks. Ihr könnt akrobatische Fallrückzieher inszenieren, mit Hackentricks den Gegner täuschen, explosive Flugkopfbälle Richtung Tor schicken, und sogar mit eingeklemmtem Ball über bereits am Boden liegende Keeper turnen. Auch an Fouls stehen Varianten wie simples Rempeln, Kniestöße, am Hemd festhalten und rabiate Faustschläge zur Verfügung.

Das Spielfeld wird von der Seite dargestellt und scrollt horizontal – im oberen Bildschirmbereich kann man neben einer Spielfeldübersicht und dem Torstand auch die vorhandene Kraft der ballführenden Kicker erfahren. Außer der Möglichkeit, alleine contra Computer, Auge-in-Auge gegeneinander oder im harmonischen Zweier-Team wider dem Elektronen-Gegner aufzulaufen, dürft Ihr mit der gleichen Vielfalt beim Elfmeter-Shootout wüten. Mit der Mannschaft Eurer Wahl könnt Ihr im Turniermodus gegen immer hochwertigere Erfolgsrivalen antreten. Solltet Ihr trotz aller Mühe doch einmal verlieren, fliegt Euer Team dank vorhandener Continues nicht aus dem Turniergeschehen.



Beim Elfmeter-Shootout spielen die Nerven mit



Der Torwart liegt geschlagen am Boden



Vor diesem Fallrückzieher "kniet" der Schiri nieder

geht so

Viel Drumherum und nichts dahinter: Trotz unzähliger Schuß- und Foulvarianten will bei Taitos neustem Kick'n'Run der Spaßfunke nicht so richtig überspringen. Mit willkürlichem Knopfgedrücke übersteht man auf Anhieb recht locker die ersten Runden, was die Spielstärke der Computergegner stark in Frage stellt. Viel zu oft muß man miterleben, wie z.B. im Mittelfeld oder bei einem Zweikampf "alltägliche" Fallrückzieher oder "exotische" Hackentricks spielend angebracht werden. Auch technisch zeigt sich Taito nicht von der kompetenten Seite: Von unnötigen Ruckeleien abgesehen, stolpert man über eine lustlose, animationskarge Grafik weiter zum nervigen Stadionsprecher, der es mit seiner digitalisierten Raucherstimme immer wieder schafft, neuen Opfern auf den Wecker zu fallen.

MICHAEL PAUL

HAT TRICK HERO
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Soundmenü, 4 Spielvarianten, 8 Teams

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

61% GRAFIK
45% MUSIK
37% SOUNDEFFEKTE
52% SPIELSPASS

SUPER CUP SOCCER



Kleiner Ball sucht großes Tor

Auch Jaleco will im Fußballgenre vertreten sein und versucht sich auf dem Super Nintendo mit "Super Cup Soccer". Auf der Rasenfläche könnt Ihr Eure Mannen von rechts nach links mit Ziel gegnerisches Tor steuern. Bei hochgradigen Torschüssen wird auf eine Hintertoransicht umgeschaltet. Als seltene Beigabe dürft Ihr bei diesem Modul reichlich ins Abseits laufen; ein netter Zusatz, der schwer zu beeinflussen ist – Ärger über computergesteuerte Teamkollegen ist also vorgeplant. Die Soundkulisse, Begleitmusik und Publikum, wogt mit und läuft ohne zu nerven neben dem Gekicke her. Wegen der ungenauen Steuerung ist es bei hektischem Getümmel und Querpässen schwer, den Ball auf dem Spielfeld zu behalten. Manko Nr. 1 ist ganz klar das Scrolling: Bei Distanzschüssen und Pässen fliegt der Ball aus dem Bildschirm hinaus. Alles in allem ist "Super Cup Soccer" mit Abstrichen gerade noch ein erträgliches Modul.

MICHAEL PAUL

SUPER CUP SOCCER
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Galaxy

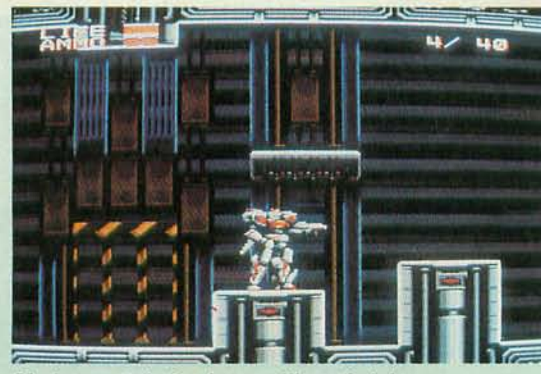
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 4 Spielvarianten, 24 Teams

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

60% GRAFIK
50% MUSIK
28% SOUNDEFFEKTE
55% SPIELSPASS

STOLPERNDER ROBOTER

XARDION



Moderner Roboter, langweiliges Spiel

Im ominösen Jahr 208C stellt eine Rasse von hochintelligenten Wesen die ultimative Waffe zum Schutz ihres Planetensystems fertig. Die Wunderwaffe heißt "Xardion", präsentiert sich als gigantischer Roboter und hat allerlei Feuerwaffen und Geschütze unter dem Metalldeckel. Dank des "erfreulich" hohen Verteidigungsetats war es sogar möglich, drei weitere Roboter der Serie zu entwerfen. Klar, daß sofort der erste Krieg losbricht, die Roboter ihre letzte Schmierung erhalten und sich zur Rettung von drei bedrohten Planeten auf die Metallsocken machen. Ihr übernehmt die Rolle des Blechkumpels Xardion und lauft von links nach rechts durch diverse Level, in denen sich konventionelle Roboter sowie Zwischen- und Endgegner tummeln. Hier und da wird ein bißchen rumgehüpft, Hochhäuser wollen erklettert, düstere Keller erforscht werden. Mittels herumliegender Extrawaffen puscht Ihr Eure "Ammo"-Anzeige nach oben und erhöht damit die Effektivität der Handfeuerwaffen.

na ja

Schon auf den ersten Metern verhält sich der blecherne Mülleimer ausgesprochen träge bzw. nahezu immobil. Er schleppt sich lustlos über die drei Planeten und ballert auf ebenso mißmutige, lieblos gezeichnete und ärmlich animierte Kümmer-Sprites. Aber nicht nur die Sprites wurden von den Entwicklern dahingehudelt, auch alle anderen Grafiken sind einfalls- und farblos. Nur die Endgegner fallen angenehm auf — um sie auf den Bildschirm zu holen, wurde die Farbpalette des Super NES zumindest ansatzweise genutzt. "Xardion" sollte man trotz der interessanten Story schnell wieder beiseite legen; die wenigen Fans mißglückter Actionspiele haben's binnen Stunden durchgezockt. *ANDREAS KNAUF*

XARDION
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Asmik
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

48% GRAFIK
39% MUSIK
18% SOUNDEFFEKTE
37% SPIELSPASS

MÜDER HÜPFER

MUSYA



Die Grafik ist nicht das Schlimmste am Spiel

Das Spiel "Musya" entführt uns ein weiteres Mal in die Welt der hüpfenden und Level-erforschenden Helden ohne Furcht und Tadel, aber mit Magie und Extrawaffen. Unser Held jagt in acht Levels einer holden Schönheit hinterher, die von einer Unholden-Clique gefangengehalten wird. Jeder Level ist in drei bis vier Abschnitte unterteilt, die sich allerdings kaum unterscheiden. Pro Level attackieren den Helden zwei bis drei verschiedene Monstertypen, die von energiesaugenden Parasiten bis hin zu speerwerfenden Fantasykriegern reichen. Der Spieler hat gegen all dies nur eine einfache Lanze, mit der er zusticht, sowie magische Extras, die am Wegesrand aufgesammelt werden und in brenzligen Situationen bildschirmdeckend aus der Patsche helfen. Die Endgegner sind bei Musya nicht allzu groß und auch nicht allzu gewitzt; vor allem der erste, ein nuckelnder Tanzbär, hat als Obermotz noch einiges zu lernen.

na ja

Inzwischen sind Technik und/oder Spielkonzept soweit der Konsole angepaßt, daß Ruckelorgien zumeist ausbleiben. Nichtsdestotrotz schafft es "Musya" souverän, sich in die große Masse der kleinen Klasse vorzukämpfen. Neben "Super Valis" ist es die zweite große Jump'n' Slay-Enttäuschung des Monats. Nicht eine einzige neue oder wenigstens geschickt gekupferte Idee rechtfertigt die Existenz dieses Spiels. Öde Grafiken, überladen mit sinnlosen Effekten, werden "geschickt" mit ebenso öden Sounds und Futzigegnern kombiniert — dadurch entsteht ein Maximum an Langeweile. Ein übriges tut die Steuerung, die dem Helden so manches Mal ein Schnippchen schlägt und ihn unerwartet das Zeitliche segnen läßt. *ANDREAS KNAUF*

MUSYA
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Datam Ploystar
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

41% GRAFIK
47% MUSIK
22% SOUNDEFFEKTE
40% SPIELSPASS

AB IN DEN WELTRAUM

STRIKE GUNNER



Bei "S.T.G." ist leider nicht immer so viel los...

Für alle, die sich erfolgreich durch "Super Aleste" geballert haben, bietet die Newcomer-Firma Athena bereits eine alternative Weltraumschlacht an. In "Strike Gunner" (kurz "S.T.G.") wird eine Raumstation von übelgelaunten Weltraumpiraten atomisiert – danach sichtete man Mieslinge bereits im Sturzflug auf unsere geliebte Erde. Nur zwei Bilderbuchhelden im Dienste der Strike Force können helfen. Ihr spielt diese Jungs und schnallt Euch deshalb hinter den Steuerknüppel eines schnittigen Raumgleiters.

Vor Spielbeginn und vor jedem neuen Level wählt Ihr eine von insgesamt 15 Zukunftswaffen als Ergänzung zu Eurem normalen Schuß. Habt Ihr eine passende Waffe gefunden, kann diese zwar im direkt folgenden, aber in keinem weiteren Level verwendet werden. Jede dieser Spezialwaffen hat nur einen begrenzten Energievorrat, der sich durch das Aufsammeln von Energiekapseln wieder aufstocken läßt.

Im Optionsmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl Eurer Leben einstellen.

na ja

Wie zu erwarten, bietet "S.T.G." dem furiosen "Super Aleste" keinerlei Konkurrenz. Das Programm ist zwar gut spielbar, doch aufgrund gleichbleibender Hintergründe auch sehr monoton: Bis sich der Untergrund grafisch zum ersten Mal ändert, vergehen ganze neun Spielminuten. Ähnlich langweilig sind auch die Feinde: Ab und zu taucht eine Kompanie Hubschrauber auf, die stark an Sprites aus Taitos Dauerhit "Twin Cobra" erinnert, ein anderes Mal läßt sich ein einsamer Stealth Bomber blicken. Schade, daß sich Athena ihr "S.T.G." mit unschönen Hintergründen, trister Musik und einfallslosen Endgegnern nahezu ruiniert hat.

ANDREAS KNAUF

STRIKE GUNNER
SUPER NINTENDO

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Athena
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

35% GRAFIK
38% MUSIK
56% SOUNDEFFEKTE

54% SPIELSPASS

...UND ZUM LETZTEN

LAST FIGHTER TWIN



S.D. Gunman in seinem dritten Spiel

Könnt Ihr Euch an "S.D. Gunman" erinnern? Vor nicht langer Zeit spielte der Japano-Knirps die Heldenrolle in zwei Spielen des japanischen Herstellers Banpresto. Ursprünglich trieb er sich im Von-Oben-Plattformspiel "S.D. Gunman" herum, dann vergnügte er sich zusammen mit seinen Freunden bei "S.D. Dodgeball", einer Völkerballvariante. Da diese Spiele in Japan recht beliebt sind (der kleine Junge in silberblauer Rüstung ist dort ein berühmter Comicstar), begegnet uns Gunman nun zum dritten Mal. Bei "Last Fighter Twin" steuert Ihr ihn oder einen seiner drei Freunde. Eure (nicht gerade humane) Aufgabe lautet, möglichst viele Gegner krankenhausreif zu prügeln; und das mindestens über die Distanz von vier Levels. Neben den normalen Schlägen und Tritten sind sogar die Smartbombs eher witzig: Steckt man in der Kluft von Gunman, fliegen kleine Propellerflugzeuge über das Spielfeld und werfen Bomben. Bei den anderen Charakteren hat die Waffe eine jeweils andere Wirkung.

na ja

Gunman ließ schon in den beiden Vorgängerspielen Super-Nintendo-Klasse vermissen. Die Grafik war (und ist auch im vorliegenden dritten Gunman-Spiel) beispiellos klobig und quält sich des öfteren mit heftigen Ruckelanfällen. Grafisch sieht Gunman neues Abenteuer so arm aus, daß man kaum losspielen will. Tut man's trotzdem, entpuppt sich das Spiel als halbwegs nettes Prügelspektakel – leider ist's nur dann spaßig, wenn man zu zweit zu Werke geht und gegenseitiges Verprügeln erlaubt ist. Sonst greift die Langeweile schon nach wenigen Minuten erbarmungslos zu und vertreibt Spieler und Joypad vom Monitor.

ANDREAS KNAUF

LAST FIGHTER TWIN
SUPER NINTENDO

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Banpresto
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

41% GRAFIK
44% MUSIK
13% SOUNDEFFEKTE

43% SPIELSPASS



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

SPIELEN OHNE ENDE.

WIR VERMIETEN JETZT AUCH!
AB DM 3,-PRO SPIEL UND TAG

ATARI LYNX

	Titel		Preis
	Awesome Golf		a.A.
>	Basketbrawl		a.A.
	Checkered Flag	DA	69,90
	Crystal Mines 2	DA	79,90
>	Hockey		a.A.
>	Hydra		a.A.
	Ishido	DA	74,90
>	Rampart		a.A.
	Shanghai	DA	74,90
	Slime World	DA	69,90
	Super Skweek	DA	79,90
	Toki	DA	79,90
	Viking Child		a.A.
	Xybots		a.A.

NES

	Titel		Preis
	Battle of Olympus	DA	79,90
>	Battletoads		a.A.
	Boulderdash	DA	69,90
	Captain Planet	DA	94,90
>	Caveman Ninja		a.A.
>	Die Hard		a.A.
	Dr. Mario	DA	79,90
	Duck Tales	DA	94,90
	Gauntlet 2	DA	94,90
>	High Speed		a.A.
>	Hook		a.A.
	Kickle Cubickle	DA	69,90
	Loopz	DA	74,90
>	Mega Man 4		a.A.
>	Monster in Pocket		119,90
>	Paperboy 2		a.A.
	Probotector	DA	94,90
>	Rampart		a.A.
	Road Blasters	DA	94,90
	Rollergames	DA	109,90
>	Shadowgate		a.A.
	Shadow Warrior		a.A.
	Ski or Die	DA	94,90
	Snake Rattle N Roll	DA	69,90
>	Street Gangs		a.A.
	Teenage Turtles 2	DA	114,90
>	Terminator 2		a.A.
>	Tom & Jerry		114,90
	Track and Field	DA	109,90

Franchise Partner gesucht: Wollen auch Sie ein World of Wonders-Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen? Rufen Sie uns an: 06196/84747

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

Sammelbesteller: Es lohnt sich!

GAMEBOY

Titel	Preis
Adventure Island	a.A.
Amazing Tater	a.A.
Asteroids	a.A.
Bomber Boy	59,90
Boxxle	69,90
Bugs Bunny 2	74,90
Castalian	69,90
Chessmaster	59,90
Choplifter 2	74,90
Faceball 2000	a.A.
Final Fantasy Adv.	94,90
Final Fantasy L. 1	74,90
Final Fantasy L. 2	74,90
Fortified Zone	74,90
Gargoyles Quest	59,90
Gauntlet 2	69,90
Kid Ikarus	69,90
Loopz	49,90
Marble Madness	69,90
Mega Man 2	74,90
Metroid 2	69,90
Mini-Putt	a.A.
Monopoly	a.A.
Navy Seals	69,90
Princess Blobette	59,90
Prince of Persia	a.A.
Puzznic	a.A.
Revenge of the Gator	a.A.
Rockman World 2	a.A.
Sagaia	69,90
Solomons Club	69,90
Super RC pro Am	69,90
Tail Gator	74,90
Teenage Hero Turtles 2	69,90
Terminator 2	a.A.
Tour de Trash	74,90

MEGA-DRIVE

	Titel		Preis
>	Alisia Dragon	DA	a.A.
	Buck Rogers	DA	129,90
	California Games	DA	104,90
>	Carmen Sandiego	DA	129,90
	Decap Attack	DA	99,90
>	Dessert Strike		104,90
	Devil Crash		a.A.
>	Double Dragon	US	119,90
	EA Hockey		129,90
>	Exile	US	129,90
	F-22 Interceptor	DA	104,90
	Fatal Rewind	DA	114,90
	Golden Axe 2	DA	104,90
>	Gynoug	DA	104,90
	John Madden Football	DA	104,90
>	Jordan vs. Bird	US	104,90
	Marble Madness	DA	99,90
	Mercs	DA	104,90
	Might & Magic 2	DA	129,90
	Pacmania		a.A.
>	Paperboy	DA	104,90
	Quakshot	DA	104,90
	Robocod	DA	104,90
	Rolling Thunder 2		a.A.
	Shining i.t. Darkness		129,90
	Sonic The Hedgehog		104,90
	Starflight		129,90
>	Steel Empire	JP	99,90
	Super Fantasy Zone	JP	104,90
>	Super Off R. Rac.		a.A.
>	Test Drive 2	DA	99,90
>	Turbo Out Run		a.A.
	Turrican	DA	114,90
>	Two Crude Dudes	US	99,90
	Winter Challenge	DA	99,90
	Wonderboy 5	US	114,90

GAME GEAR

	Titel		Preis
>	Alien Syndrome	JP	74,90
>	Ax Battler	US	79,90
	Berlin Wall	JP	69,90
>	Chessmaster	DA	79,90
>	Crystal Warriors		a.A.
	Galaga 91	JP	74,90
	GG-Aleste	JP	69,90
	Lucky Dime Capers	DA	79,90
	Ninja Gaiden		a.A.
>	Phantasy Star		a.A.
	Popils		a.A.
	Shinobi	DA	74,90
	Sonic the Hedgehog		a.A.
	Super Monaco GP	DA	59,90

MASTER-SYSTEM

	Titel		Preis
>	Asterix		a.A.
	Bonanza Bros.	DA	94,90
	Bubble Bobble	DA	84,90
>	Championship Europe		a.A.
>	Darius 2		a.A.
	Dragon Crystal	DA	94,90
	Forgotten Worlds	DA	94,90
	Gauntlet	DA	94,90
	Impossible Mission	DA	94,90
	Lucky Dime Caper	DA	94,90
	Pacmania	DA	99,90
>	Ramparts		a.A.
	Sega Chess	DA	109,90
	Shadow of the Beast		a.A.
	Sonoc The Heghehog	DA	94,90
>	Super Spaceinvaders		a.A.
	Wonderboy	DA	84,90

SUPER-FAMICON

	Titel		Preis
	Actraiser	JP	89,90
>	Addams Family	US	129,90
	Castlevania 4		a.A.
>	Earth Defense Force	US	119,90
>	F1 Exhaust Race	JP	144,90
>	Final Fantasy 2	US	139,90
	Final Fight		a.A.
>	Final Fight Guy	US	149,90
	F-Zero	US	119,90
	Gradius 3	JP	119,90
	Joe & Mac	US	119,90
	Legends of Zelda 3		a.A.
>	Lemmings	US	124,90
>	Magic Sword		a.A.
	Mistical Ninja		a.A.
	Pilot Wings		a.A.
>	Pit Fighter	US	124,90
>	Rocketeer	US	129,90
>	Rushing Beat	US	139,90
	Soul Blader	JP	109,90
	Super Adventure Isl.	US	129,90
>	Super Aleste		a.A.
	Super Ghouls`N`Ghosts	US	119,90
	Super Formation Soccer	US	139,90
	Super Mario Land	JP	99,90
	Super Off Road Racer	US	129,90
	Super Smash TV	US	119,90
>	Top Racer		a.A.
	UN Squadron	US	129,90
>	Wrestlemania	US	119,90

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME 9,- VORKASSE 4,- EXPRESS 7,- KARTON 3,- · Für Irrtümer und Druckfehler keine Haftung

Bestellungen ab DM 150,– versandkostenfrei!

Unseren Bestellservice finden Sie in:

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Nordrhein Westfalen	02195-7758	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747,84748,3276	Mo-Fr: 10-19 Uhr
	06196-82467	Mo-Fr: 19-21 Uhr
Baden Würtemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
Bayern	0821-39490	Mo-Fr: 14-19 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

O-2130 Prenzlau, An der Schnelle 68	NEU	Tel. auf Anfrage
W-2390 Flensburg, Batteriestr. 13	NEU	Tel.: 0461-44006
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278	NEU	Tel. 0511-691487
W-4047 Dormagen 1, Krefelder Str. 11-13		Tel. 02133-41136
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70	NEU	Tel. 069-886401
W-6231 Schwalbach/Ts., Marktplatz 39		Tel.: 06196-84747
W-6450 Gelnhausen/Hailer, Heimatfriedring 11		Tel.: 06051-69688
W-8900 Augsburg, Hunoldsgraben 11	NEU	Tel. 0821-513001



Ein kurzer Blick auf die Pakkung von "Crystal Warrior" verführt zu einem folgenschweren Trugschluß. Wer glaubt, ein reinrassiges Fantasy-Rollenspiel in dem bunten Karton zu finden, wird überrascht. Fantasy stimmt, Rollenspiel nicht (ganz). Das batteriebestückte Modul entpuppt sich als Mixtur aus einer großen Portion Strategie und nur einem kleinen Schuß Rollenspiel. Das Spielprinzip von "Crystal Warrior" ähnelt dabei dem größeren Strategiekollegen "Warsong", der auf dem Mega Drive sein Unwesen treibt.

Ihr startet "Crystal Warrior" mit einer Crew von vier verschiedenen Charakteren – später schließen sich weitere Helden Eurer Gruppe an. Hier kommt der Rollenspiel-Touch deutlich zum Tragen. Es gibt unterschiedliche Charakterklassen wie Ranger, Magier, Priester und Kämpfer sowie Erfahrungsstufen und "Hitpoints". Eure Aufgabe: drei magische Kristalle wiederzubeschaffen, die ein böser Fürst gestohlen hat. Natürlich will der Finsterling die Pretiosen behalten und schickt Euch seine Armeen entgegen. Je Spielstufe stapft Euch eine Feindgruppe entgegen. In den ersten Kämpfen sind es noch wenige Gegner und die Schauplätze klein, später trefft Ihr in mehrere Bildschirme großen Szenarien auf eine kräftigere Gegnerschar. Die Schlachtfelder werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Unabhängig von der Größe und den verschiedenen Landschaften haben alle Szenarien etwas gemein: Eine Burg ist Euer Hauptquartier, eine andere die Basis des Gegners. Um den Sieg davonzutragen, müßt Ihr entweder alle Figuren schlagen, den feindlichen Anführer erledigen oder das Schloß der Opponenten erobern.

Rundenweise zieht Ihr Eure Charaktere über die Landschaft. Trefft Ihr auf einen Gegner, wird für den strategischen Kampf auf eine Seitenansicht umgeblendet. Für jedes umgelegte Monster gibt's Erfahrungspunkte und Gold. Mit dem erbeuteten Kleingeld dürft Ihr, nach einem erfolgreich absolvierten Szenario, in einer Stadt Waffen kaufen, Söldner (neue Spielfiguren) anheuern und einen Spielstand speichern. Spieler, die nicht mehr gegen den Computer antreten wollen, können das via Link-Option gegen einen Kumpel tun.


In der Stadt gibt's Hinweise, Shops und eine Kneipe

Im Magieladen müssen Zaubersprüche dazugekauft werden


Informationen über Charaktere auf Knopfdruck abrufen


Bei Kämpfen wird auf eine Seitenansicht umgeblendet


Auf ins Getümmel: Die einzelnen Kampfgebiete werden aus der Vogelperspektive gezeigt.



So klein und unscheinbar das "Crystal Warrior"-Modul ist, das Spiel hat es geballt in sich. Seit dem großen Mega-Drive-Bruder "Warsong" ist mir kein feineres Fantasy-Strategiespiel untergekommen. Eine gut durchdachte Benutzerführung, ein sanft, aber stetig steigender Schwierigkeitsgrad sowie die Fülle unterschiedlicher Landschaften und Charaktertypen treiben die Motivation ordentlich nach oben. Dank der guten Portion Rollenspiel fühlen sich nicht nur reinrassige Strategen wohl, auch Fantasy-Liebhaber kommen auf ihre Kosten.

Für Neulinge, die bislang um Hardcore-Strategiespiele immer einen großen Bogen machten ("Taktik, wie langweilig!"), ist *Crystal Warrior* ein willkommener Einstieg ins taktische Schlachtengetümmel.

MICHAEL HENGST



CRYSTAL WARRIORS
GAME GEAR

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

54% GRAFIK
67% MUSIK
39% SOUNDEFFEKTE

77% SPIELSPASS

MIT BALL UND BEULE

BUSTER BALL



Beim heißen Duell wird manch Roboter ramponiert

Obwohl es auf dem Game-Gear-Sektor noch kaum eine Sportsimulation gibt, griff das Softwarehaus Riverhill Soft für die Umsetzung des Brutalogebolzes Buster Ball schon weit in die Zukunft: Dort muß der obligatorische Spielball mal wieder in eins von zwei herumstehenden Toren. Das futuristische Spielfeld ist mit Energiesperren verstellt, an denen weder die Roboterspieler, noch der Ball vorbeikommen. Drückt Ihr länger auf den Feuerknopf und seid dabei in Ballbesitz, läßt sich das energiegeladene Ei volleyballartig über die Energiesperren kicken.

Gespielt wird in acht verschiedenen Spielarenen, die quer verteilt in ganz Japan angesiedelt sind. Seid Ihr in der glücklichen Lage, einen menschlichen Mitspieler und ein zweites Game Gear zu besitzen, ist eine Link-Funktion eingebaut, mit der Ihr heiße Mann-zu-Mann-Gefechte austragt.

geht so

Trotz netter Grafik liegt der Knackpunkt in der Hardware: Wegen des langsamen Prozessors ruckelt das Spielgeschehen ziemlich; säße man an einem Fernseher oder Monitor, wäre das zu verschmerzen. Kombiniert sich das Geruckel allerdings mit dem berühmten Milcheffekt des Game Gear und der daraus resultierenden Unschärfe, ist's um die Übersichtlichkeit schnell geschehen. Sobald das Spiel etwas hitziger wird, sackt der Spielspaß in den Keller. Schade drum, denn selbst der begrüßenswerte 2-Spieler-Modus wird so kaputtgemacht. Betrachtet man sich allerdings die Sportspielflaute auf dem Game Gear, bietet sich mit Buster Ball eine Alternative, die Ihr Euch zumindest mal anschauen solltet.

JULIAN EGGEBRECHT

BUSTER BALL
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Riverhill
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 4 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

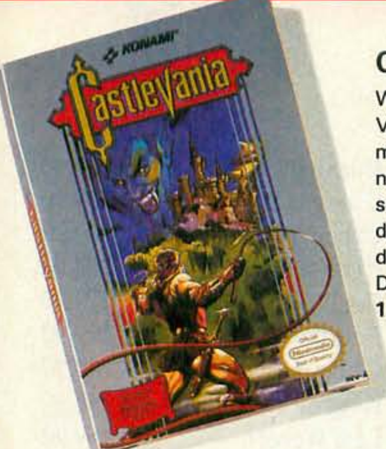
62% GRAFIK
52% MUSIK
45% SOUNDEFFEKTE

67% SPIELSPASS



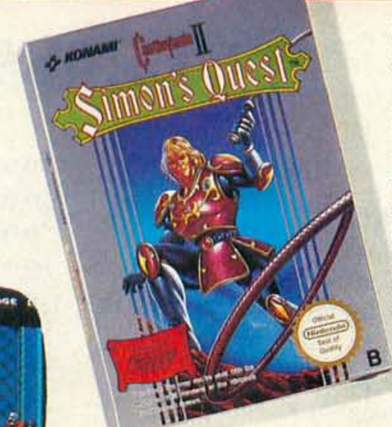
Der Belmont-Clan auf Vampir-Jagd: Mystische Peitsche und eine Portion Weihwasser!
Da kriegt selbst Dracula das Gruseln: wenn sich die Belmont-Family in 5 Castlevania-Adventures durch alle 3 Nintendo Spielsysteme peitscht. Auf der Jagd nach Dracula und seinem Heer von Untoten und Monstern. Bewaffnet bis an die Zähne.
Vampir-Jagd hat Tradition im Belmont-Clan. Alles, was man darüber wissen muß, wird an das älteste Kind vererbt. Eines der berühmtesten Familien-Mitglieder: Trevor Belmont. Der erste Träger der Belmont-Kriegsherren-Chromosomen. Seine schärfsten Waffen erhielt er vom Poltergeist "King": mystische Peitsche, Weihwasser, Bumerang ... Im Kampf gegen das Böse stehen ihm seine Nachfolger Christopher und Simon in nichts nach. Simon Belmont gilt sogar als der tapferste, mutigste und stärkste Kämpfer. Clever und mit jeder Menge Geschicklichkeit setzt er dem finsteren Grafen und seinen Monstern nach.
Dracula kitzelt die Nerven im SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Super Castlevania IV
Spielespaß der neusten Generation
Simon Belmont als Überflieger im Top-Spiel.
VIDEO GAMES 1/92 ist richtig hingerissen: "Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds."
30 Songs und 80 Soundeffekte. Dazu jede Menge gute Spielideen.
11 Level • 1 Spieler
Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 1/92: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
SPIELETYP:
HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: CWM
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 160 Mark
73% GRAFIK
84% MUSIK
84% SOUNDEFFEKTE
83% SPIELSPASS
CLASSIC
Super Castlevania IV
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO
NEU!

Der Gruselhit im Nintendo® Entertainment System



Castlevania

Wer gruselt sich vor flatternden Vampiren, Zombies oder dem Fischmann? Simon Belmont nicht! Mit einem kräftigen Peitschenhieb schlägt er sich seinen Weg frei durch die verschlungenen Gänge des Schlosses Castlevania: zum Duell mit Dracula.
1 Spieler



Castlevania II - Simon's Quest

Auf Simon Belmont lastet Draculas Fluch! Doch im Sieg über den Fürsten der Finsternis kann Simon das Unheil abwenden. Seine Rettung sind 4 besonders starke Peitschen: die Leder-, Dornen-, Ketten- und Flammenpeitsche, eine stärker als die andere.
1 Spieler





Castlevania III - Dracula's Curse **NEU!**

Trevor Belmont im Jump-and-Run Spektakel vom Feinsten. Für **VIDEO GAMES 2/92** das "Highligh der Gruselreihe... mit das Beste, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war."
Für **ASM 6/92** steht fest: "Die Grafik" ist "eine Klasse für sich." Auch der Sound "ist immer verdammt gut."
17 Level
1 Spieler

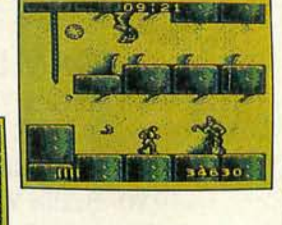




ASM 6/92:
ASM *HIT*
Urteil: gut

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 2/92:
85% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Dracula geistert durch Euren GAME BOY



Der Graf der Finsternis im Castlevania-Adventure

Nervenzittern bis zum letzten Peitschenhieb. Begeistert urteilt **VIDEO GAMES 2/91**: "Fantastisch, was Konami aus dem Game Boy rausgeholt hat..." Und: "Die Levels sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen... atmosphärische Musik... detaillierte Grafik."
4 Level • 1 Spieler

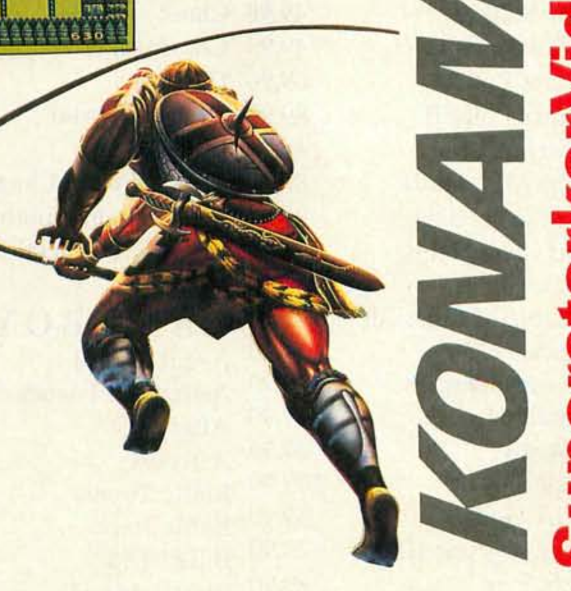
82% GRAFIK
81% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS
VIDEO GAMES CLASSIC

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 2/91:
81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.









KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

GNADENLOS - DER BILLIGSTE GEWINNT



TEL.:089-4802913



SEGA MEGA

Titel	Preis
CD ROM	**499,90**
CD ROM m. Spiel	**569,00**
Earnest Evans CD	89,90
Sol Feace CD	89,90
Heavy Nova CD	89,90
Joypad/Dauerfeuer	**29,90**
Arcade Pro Stick	49,90
Japanadapter	25,90
Air Diver	39,90
Alisia Dragoon	99,90
Axis	39,90
Back to Future III	**49,90**
Batman	99,90
Bonanza Bros.	49,90
Buck Rogers	99,90
Carmen San Diego	99,90
California Games dt.	99,90
Crackdown	39,90
Crude Dudes	89,90
Curse	39,90
Darwin 4081	29,90
D J Boy	49,90
Desert Strike	99,90
Double Dragon II	79,90
F - 1 Hero	99,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	**49,90**
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Gaiares	59,90
Ghostbusters	49,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	65,90
Hardball dt.	**49,90**
Hard Driving	49,90
James Pond	69,90
James Pond II	89,90
Jewel Master	45,90
John Madden II	89,90
Jordan vs. Bird	89,90
Kid Chameleon	95,90
Klax	49,90
Marble Madness dt.	109,90
Marvle Land	59,90
Moonwalker	49,90
Mystic Hunter	49,90
Outrun	**39,90**
Paperboy dt.	109,90
PGA Golf	89,90
Phantasy Star III dt.	129,90
Pitfighter	89,90
Populous	69,90
Quackshot	**59,90**
Rings of Power	89,90
Ringside Angel	59,90
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Robocod	89,90
Shining Darkness dt.	129,90
Slime World	89,90
Space Harrier II	59,90
Spiderman	45,90
Star Cruiser	79,90
Steel Empire	89,90
Stormlord	95,90
Super League	59,90
Sword of Sodan	**39,90**
Task Force Harrier	95,90
Tecmo World Cup	**79,90**
Thunderforce II	49,90
Turbo Outrun	**85,90**
Turrican dt.	**49,90**
Valis III	59,90
Valis IV	89,90
Verytex	65,90
Wani Wani World	**39,90**
Wonderboy V dt.	**129,90**
W. Wrestling Festiv.	79,90
World Cup Soccer	69,90
X.D.R.	**29,90**
Ys III	109,90
Zany Golf	39,90
Zerowings	79,90
Zoom	49,90

GAME GEAR

Titel	Preis
Master Gear Adapter	**39,90**
Netzteil	19,90
AX Battler	59,90
Berlin Wall	39,90
Busterball	49,90
Chase HQ	59,90
Chessmaster	59,90
Devilish	59,90
Dragon Crystal	59,90
Halley Wars	55,90
Heavy Weight Champ	55,90
Joe Montana Football	55,90
Kinnetic Connection	39,90
Outrun	39,90

GAMEBOY

Titel	Preis
Asmik World	39,90
Adventure Islands	49,90
Afterburst	29,90
Astroids	45,90
Battle Tennis	29,90
Bettle Juice	49,90
Bill & Ted	55,90
Blaster Master	55,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Fastest Race	59,90
Fish War	29,90
Final Fantasy Adv.	65,90
Final Fantasy II	65,90
Fortress of Fear	39,90
Hal Wrestling	39,90
Hook	59,90
Ishido	19,90
Kid Ikarus	**49,90**
Loopz	29,90
NBA All Stars	49,90
Palamedes	29,90
Racing Spirit	29,90
Red October	55,90
Snow Bros.	39,90
Soccer World Cup	29,90
Solomon's Club	49,90
Startreck	59,90
Sunrio Carnival	29,90
Tail Gator	49,90
Volleyfire	29,90

S. NES/FAMICOM

Titel	Preis
Superadapter	29,90
Adventure Islands	109,90
Area 88	109,90
Big Run	49,90
Cyber Formula	109,90
Dodgeball	89,90
E.D.F.	109,90
Final Fight	99,90
Ghouls'n Ghosts	119,90
Hole in One	49,90
Joe & Mac	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	109,90
Last Twinfighter	109,90
Lemmings	119,90
Pro Baseball	49,90
Rocketeer	89,90
Raiden	99,90
RPM Racing	99,90
Sim City	49,90
STG	99,90
STV	99,90
Super Fighter	99,90
Super Stadium	49,90
Thunderspirits	99,90
Waggan Land	79,90
Wanderer from Y's	109,90
Wrestle Maniac	119,90
Xardion	109,90

NEO GEO

Titel	Preis
Joystick	129,90
Alpha Mission II	269,90
Baseball 2020	269,90
Baseball Stars	269,90
Blues Journey	219,90
Burning Fight	269,90
Crossed Swords	269,90
Cyberlip	249,90
Eightman	269,90
Fatal Fury	279,90
Football Frenzy	299,90
Ghostpilots	249,90
King of Monsters	249,90
Last Resort	359,90
Magician Lord	199,90
Mutation Nation	299,90
Ninja Combat	249,90
Robo Army	269,90
Sengoku	269,90
Soccerbrawl	279,90
Superspy	219,90
Trash Ralley	279,90

MS DOS

Titel	Preis
Aces of Pacific	82,90
Larry 5	82,90
Lemmings	39,90
Shuttle	59,90
Space Quest 4	82,90
Ultima 7	82,90
Underworld	82,90

CD ROM

Titel	Preis
Chessmaster 3000	95,90
Infocom Collection	82,90
King's Quest 5	95,90
Magnetic Scroll Coll.	74,90
Spirit of Excalibur	82,90
Supremacy	74,90
Ultima 6 & W.C. 1	125,90
W.C. 1 & Mission 1/2	125,90
Wonderland	74,90
Zork 1 - 3	69,90

LIEFERBEDINGUNGEN:

Alle Spiele sind Importe,ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele.Lieferung per Nachnahme zuzügl.DM 9,90 Versandkosten. Umtausch ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder rückerstattet. Auslandslieferung DM 15,90 Versandkosten

Sie erreichen uns Mo.- Fr. von 10.00 h - 18.30 h.

KEIN LADENVERKAUF

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

Preisliste 25.05.92

Alle früheren Listen werden durch diese ersetzt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.

HIGH-TECH-ECKE



DIGITAL TOTAL

DAT-Recorder: Dabei handelt es sich um einen digital aufzeichnenden Kassettenrecorder. Die richtige, wenn auch wenig gebräuchliche Bezeichnung ist übrigens R-DAT. Das "R" steht hier für "Rotation" und deutet an, daß die Daten mittels einer rotierenden Kopftrommel aufgezeichnet werden. Das funktioniert im Prinzip wie bei einem Videorecorder. Demnach sind auch die DAT-Kassetten ähnlich wie Videocassetten aufgebaut, wenn auch viel kleiner. Die Spielzeiten reichen von 45 bis 120 Minuten, bei einigen Geräten im Long-Play-Modus sogar bis zu vier Stunden. Die Aufzeichnungsqualität ist mit 16 Bit linear und einer Abtastrate von 48 kHz der CD ebenbürtig. Obwohl die Bandgeschwindigkeit bei einem DAT-Recorder geringer ist als beispielsweise bei einem normalen Kassettendeck, können durch die mit zweitausend Touren laufende Kopftrommel die immensen Datenmengen auf dem Band untergebracht werden. Pro Quadratzoll werden 114 MBit aufgezeichnet, das entspricht etwa einem Speicher von drei Mega-Drive-Modulen pro Quadratzentimeter.

Die einzelnen Titel auf dem Band sind durchnumeriert und mit einem Timecode versehen. Das heißt, jeder Titel kann direkt angewählt werden (die Geschwindigkeit beim Spulen beträgt bis zum Zweihundertfachen der Wiedergabegeschwindigkeit), und der Recorder weiß immer genau über Spielzeit und Restzeit des Bandes Bescheid. Die Titelfolge ist generell frei programmierbar. Die ominöse Abkürzung SCMS steht für Seriell Copy Management System. Das bedeutet, daß man von einer CD eine digitale (absolut verlustfreie) Kopie machen kann. Von dieser Kopie kann dann nicht digital weiterkopiert werden.



Leider wird sich das qualitativ hochwertige R-DAT-System wahrscheinlich nicht in den Wohnzimmern verbreiten, da die aufwendige Mechanik nicht billig ist. Für den abgebildeten R-DAT-Recorder SV-DA 10 von Technics müßt Ihr etwa 1600 Mark ausgeben. Zweifellos wird das von Philips und Sony entwickelte DCC-System dem R-DAT den Rang ablaufen. Dabei handelt es sich ebenfalls um digitale Aufzeichnung von Musik, allerdings werden, um Platz auf dem Band zu sparen, alle für das stumpfe menschliche Gehör unwichtigen Musikbestandteile "weggerechnet". Diese Geräte sollen nicht viel teurer sein, als ein gutes Kassettendeck und können auch normale (analoge) Musikkassetten abspielen und aufnehmen.

TASCHENBIBLIOTHEK

Auf den ersten Blick sieht Sonys Data-Discman aus wie ein ganz normaler Handheld-CD-Spieler. Auf den zweiten Blick (nach dem Aufklappen) kommt ein Controlpad und eine kleine Schreibmaschinentastatur zum Vorschein. Ebenso erscheint ein LC-Bildschirm. Die Vermutung liegt nahe, daß das kleine Gerät irgendwas mit Schrift zu tun hat. Und richtig, es handelt sich um ein Lesegerät für Informationen, die auf CD-Singles gespeichert sind. Speicherkapazität: fette 200 MByte. Das entspricht etwa 100 000 DIN-A4-Seiten. Die Zeiten von zentnerschweren Enzyklopädien sind vorbei: mit 700 Gramm seid ihr dabei. Zusätzlich bietet der Data-Discman einen Videoausgang, mit dem man den Text in Schwarzweiß auf einen Fernseher überspielen kann. Standardzubehör für das knapp 1000 Mark teure CD-ROM sind CDs mit Englisch-Wörterbuch und Universallexikon.

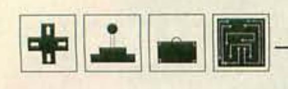
DER FUZZY-SAUGER

Das Zeitalter der Haushaltsroboter ist bereits angebrochen. Zwar sieht die kybernetische Haushaltshilfe nicht wie ein besenschwingender C3-PO aus, sondern eher wie sein Freund R2-D2, aber nützlich macht er sich allemal. Der erste Putzroboter, der in Großserie produziert wird, hat noch keine offizielle Typenbezeichnung, sondern heißt schlicht "Fuzzy-Logig-Hausputzroboter".

Verglichen mit einem normalen Staubsauger sind die Leistungen des "FLH" eher bescheiden: Reinigungsfläche 93 qm, Staubaufnahmekapazität 2,8 Liter. Nicht zu vergessen ist jedoch, daß der kleine Kerl ohne Aufsicht den ganzen Tag vor sich hinsaugen kann. Nur die Größe des zu reinigenden Raumes muß man ihm eingeben. Dann tigert der "FLH" alleine los und kartografiert erst mal die Wohnung. Besonderes Augenmerk richtet er dabei immer auf die Position seiner Ladestation. Alle 20 Minuten muß er nämlich für zwei Stunden "an die Box" zum Aufladen.

Natürlich findet er den Weg selbständig. Mit seinen Sensoren umschifft der Putzteufel geschickt jedes Hindernis und mit seinen Bürsten fegt er sogar den Schmutz aus Zimmerecken und -kanten. Den Bodenbelag und die Verschmutzung erkennt er ebenfalls. In Japan soll der niedliche Putzteufel demnächst auf dem Markt erscheinen, wann der "Fuzzy-Logig-Hausputzroboter" den Weg zu uns findet, steht zur Zeit noch nicht fest.





ZUBEHÖR TOTAL





Gizmo, Game Genie, Carry All – alles unbekannte Namen? Auf dem Videospielemarkt tummelt sich eine verwirrende Vielfalt an Zubehör. Dieser Artikel bringt endlich Licht ins Dunkel des Zubehör-Dschungels.

◆ Zum Videospielen braucht man vier Dinge: Einen Monitor, eine Konsole, ein Spielmodul und ein Joypad. Über diese Grundausstattung hinaus existiert auch ein Dschungel von gutem oder aber unnötigem Zubehör. Dieser Zubehör-Report soll Euch helfen, zwischen gut und schlecht, empfehlenswert und unnötig zu unterscheiden.

Geprüft wurde von uns der praktische Nutzen des entsprechenden Teils, die Verarbeitung (sprich: die Haltbarkeit) und das Preis-Leistungs-Verhältnis.

Die Endbewertung fällen wir wie üblich in fünf verschiedenen Qualitätsstufen:

Ein *Super* spendieren wir allem Zubehör, das eine deutliche Verbesserung gegenüber der Grundausstattung bringt und das Ihr Euch auf jeden Fall zulegen solltet.

Das *Gut* gibt's für Teile, die eine geringe Verbesserung darstellen, aber dennoch Spaß machen.

Geht So verweist auf alle Zusätze, die die Grundausstattung ändern, aber nicht unbedingt bereichern.

Mit *Na Ja* reagieren wir auf Elemente, die sich jeder einigermaßen geschickte Spieler sparen kann.

Ein abschreckendes *Hilfe!* kassiert Ramsch, für den Ihr höchstens Euer Geld zum Fenster rauswerft.

Mechanische Hilfen werden mittels Schraubendreher natürlich auch von innen begutachtet.

JOYSTICKS

◆ Bei qualitativ hochwertigen Joysticks haben sich mittlerweile die Mikroschalter durchgesetzt. Unterteilen lassen sie sich äußerlich in zwei Kategorien: Ergonomisch geformt oder kurz und griffig. Bei den Videospielen wurde der Joystick schon vor langem von den billigeren Joypads abgelöst. Nach wie vor schwören jedoch viele Konsolenartisten auf den Knüppel. Für einige Spiele ist's fast unerläßlich, einen Joystick an die Konsole zu stöpseln – speziell Sportspiele und Weltraumballereien, bei denen es auf Präzision ankommt, lassen sich mit dem bewährten Stick besser meistern.

JOYPADS

◆ Der Unterschied zum Joystick lag – neben der gewöhnungsbedürftigen Form – ursprünglich in der billigeren Produktion. Durch das Steuerkreuz werden mit an eine Gummimatte geklebten Kohleplättchen Platinenkontakte geschlossen. Dasselbe Prinzip verwenden heute auch Fernbedienungen und Taschenrechner. Mit dem Erscheinen der Joypads mußten sich viele Videospielspezialisten erst einmal die Steuerung mit dem linken Daumen angewöhnen. Dem geübten Joypadbenutzer geht die Steuerung bei den meisten Spielen leichter von der Hand als mit einem Joystick. Wer versucht hat, "Sonic" mit einem Joystick zu spielen, wird sicher zustimmen. Joypads sind inzwischen die am weitesten verbreiteten Controller auf dem Videospielesektor.






CASES

Obwohl ein Game Boy an sich schon eine sehr robuste Sache ist, sind inzwischen Tragekoffer und Schutzhüllen für das Mini-Handheld auf dem Markt. Für andere "Taschenkonsolen" sieht das Angebot jedoch wesentlich magerer aus.

SONSTIGES

Unter "Sonstiges" fällt alles, was in den anderen Kategorien keinen Platz hat — z.B diverse Adapter und Netzteile.

TASCHEN UND CASES



Carry-All-DLX, Game Keeper, Portable Carry-All, Storage Case





Game Keeper

Wer seinen Game Boy mitsamt Zubehör immer bei sich haben will, den könnte der *Game Keeper* von Vic Tokai interessieren. In dem sehr ergonomisch aufgeteilten Plastikköfferchen — farblich eins mit dem Game Boy — finden neben der Handheld selbst (damit Display und Gehäuse vor Kratzern bewahrt bleiben, dient eine widerstandsfähige Klarsichtfolie als Schutz) auch Batterien, Akku-Pack, Link-Kabel, Kopfhörer, Light Boy und bis zu sechs Module ihren vorreservierten Platz. Falls man nicht im Besitz aller oben genannten Teile ist, läßt man einfach die paßgenau vorgeschnittenen Schaumstoffballen an ihren Plätzen. Um höchstmöglichen Tragekomfort zu bieten, liegt ein leicht verstellbarer Stoff-Tragegurt bei. Alles in allem, bis auf die gefährlich scharfen Kanten des Platikgehäuses und dem bequemen aber abnutzungsanfälligen Kunststoffverschluß, ein nützlicher Behälter und Alltagsschutz für Game Boy & Co. *pa*

Testmuster von Flashpoint
Preis: 59 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut

Storage Case

Ein weiterer Transportkoffer ist der *Storage Case* von A.L.S. Industries. Das besondere an dieser "Kiste" ist das Aussehen: Wer nicht ganz genau hinschaut, könnte denken, daß Nintendo für Leute mit besonders großen Händen extra nochmal die Entwicklungsabteilung in Gang gesetzt hätte, um auch restlos jeden zufriedenzustellen. Da große Geräte ihr eigenes Gewicht mit sich bringen, läge auch ein Argument für den Tragegriff auf (oder in) der oben schon genannten "Hand". Zurück zum Koffer: Im Innern finden bis zu zwölf Module inklusive Hülle Platz, acht davon befinden sich in einem speziellen Ständer, der ohne Probleme auch herausgenommen und einzeln genutzt werden kann. Unter den Game Boy selbst lassen sich noch dringend benötigte Anleitungen deponieren. Ob Light Boy alleine oder Magnifier(Lupe) mit Game Light zusammen — dank räulicher Flexibilität finden sie in der Mitte ihren vorgesehenen "Parkplatz". Damit die Stromversorgung nicht zu kurz kommt, kann man neben dem Akku-Pack noch acht Batterien mit auf Tour nehmen. Ein kleiner Nachteil ist die fehlende Polsterung (außer im Deckel), es entstehen so bei starken Bewegungen geringe Spielräume. Ansonsten ist auch der *Storage Case* ein interessantes "Play & Hide"-Zubehör, das wegen seines geclonten Äußeren doppelt interessant (Coolheitsfaktor 100) sein dürfte. *pa*

Testmuster *von Flashpoint*
Preis: 45 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut

Carry-All DLX

Ein Storage-Case für Modul-Fetischisten ist der *Carry-All DeLuxe* von Ascii — ganze zwölf Spiele inklusive Schutzhülle lassen sich in ihm unter-

bringen. Auch Akku-Pack, Batterien, alle verfügbaren "Kabeleien" (Kopfhörer, Linkkabel etc.), Lupe und logischerweise der Game Boy fühlen sich in dem Container wohl. Besonders hilfreich sind die kleinen Plastiksäulen, mit denen sich widerspenstige Kabel durch Umwickeln auf die Schnelle bändigen lassen. Die nicht vorhandene Innenpolsterung, wodurch vor allem bei nicht voller Bestückung die gesamte Modulansammlung in Bewegung gerät, minderte den Gesamteindruck. *pa*

Testmuster von Flashpoint
Preis: 39 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: geht so





Portable Carry-all

Eher als Handtäschchen ist der *Portable Carry-All* von Nexoft zu bezeichnen. Sein Inneres bietet Platz für vier behüllte Module, Dialogkabel, Kopfhörer und das benötigte "Abspielgerät" Game Boy. Da nicht einmal eine Aussparung für Ersatzbatterien vorhanden ist, erscheinen Alternativen wie z.B. die "Soft-Behältnisse" Pro Pouch und "Play & Carry" angebrachter. *pa*

Testmuster von Flashpoint
Preis: 29 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: geht so



Bodyguard

Der Game-Boy-*Bodyguard* von Meliconi besteht aus weichem schwarzen Kunststoff. Er schützt den Game Boy vor Kratzern oder Beschädigungen durch Stürze. Laßt Ihr Euren Game Boy aus einem halben Meter Höhe auf den Boden fallen, springt Euch das gummigeschützte Handheld unbeschädigt wieder entgegen. Leider ist es mit großem Kraftaufwand verbunden, den Game Boy in die Hülle zu zwengen, und fast unmöglich, ihn wieder herauszubekommen. Kinderhände haben überhaupt keine Chance ihr Handheld aus der Falle zu befreien. Der Modulwechsel gerät zur Fummelei und die Mulden für die beiden Daumen sind nicht an den richtigen Stellen. Außerdem verhindert der *Bodyguard* die Verwendung jeglichen anderen Zubehörs, da er den Game Boy völlig umschließt. Zum Glück sind für Netzteil und Kopfhörer Aussparungen vorgesehen. *ib*

Testmuster von Dynatex
Preis: 35 DM
Preis-Leistungsverhältnis: hilfe
Meinung: naja



G.B. Holster

Der *G.B. Holster* ist eine ergonomisch geformte Gummischutztasche mit Gürtelklip. Durch zwei "Backen" an der Unterseite des *G.B. Holsters* liegt der Game Boy gut in der Hand. Die Aussparungen für Buchsen, Schalter und Regler sind aber wegen der Wandstärke des Gummis nur für kleine Kinderhände zugänglich. Durch die hohe Kante ist der Zugriff auf die linke Hälfte des Steuerkreuzes etwas erschwert. Gegen Stürze schützt der *G.B. Holster* aus Hartgummi leider auch nicht sonderlich gut. Außerdem ist die Benutzung jedes weiteren Zubehörs ausgeschlossen. Positiv fällt – neben der oben erwähnten Griffigkeit – nur der robuste Gürtelklip auf. *jb*

Testmuster von Konix
Preis: 19 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: geht so



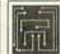
Pro pouch

Mit der *Pro Pouch* stellt die Firma Naki eine leichte, aber trotzdem gefütterte Game-Boy-Gürteltasche vor. An der Vorderseite ist eine kleine Tasche für Module und Batterien aufgesetzt. Zum schwarzen Pouch (engl. für "Beutel") wird ein Schulterriemen mitgeliefert. Das alles besteht aus stabilem Nylongewebe. Wollt Ihr etwas anderes, als Euren Game Boy mitnehmen, läßt sich die Tasche für Walkmänner und ähnliches zweckentfremden. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 24 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: gut

Game Boy Holster

Für alle, die kurz entschlossen zum Game Boy greifen, hat Nuby den *Game Boy Holster* entwickelt. Damit tragt Ihr den Game Boy in einem grauen Plastikholster am Hosenbund. Wollt Ihr spielen, könnt Ihr das Handheld blitzschnell und in Wersternma-

nier "ziehen". Ruht Euer Spielgefährte im Holster, ist er (leicht) festgeklemmt und fällt auch bei einem Kopfstand nicht heraus (diese Klemmung nützt sich allerdings mit der Zeit ab, macht den "Kopfstandtrick" also nicht zu oft). Zusätzlich hat der *Game Boy Holster* ein Klemmfach für ein Modul. Die Game-Boy-Tasche besticht durch ihr ultracooles Handling, hat aber einen wunden Punkt: Der Gürtelklip ist nicht sehr robust. Bei intensiver Nutzung liegt seine Haltbarkeit bei etwa zwei Wochen. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 19 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut

Play & Carry Case

Der *Play & Carry Case* von Nuby ist eine Tragetasche für den Game Boy. Zusätzlich zum Handheld finden vier Module in den aufgesetzten Täschchen Platz. Die Tasche selbst, sowie die Gürtelschlaufe sind mit Klettverschlüssen ausgestattet. Durch die ausgesparten Löcher bleiben alle Bedienungselemente und Anschlüsse zugänglich. Zum Zubehör gehört ein abnehmbarer Schulterriemen mit einrastenden Schnallen. Im Design ähnelt der *Play & Carry Case* den Schutzhüllen der alten, tragbaren Kassettenrecordern. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 29 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut



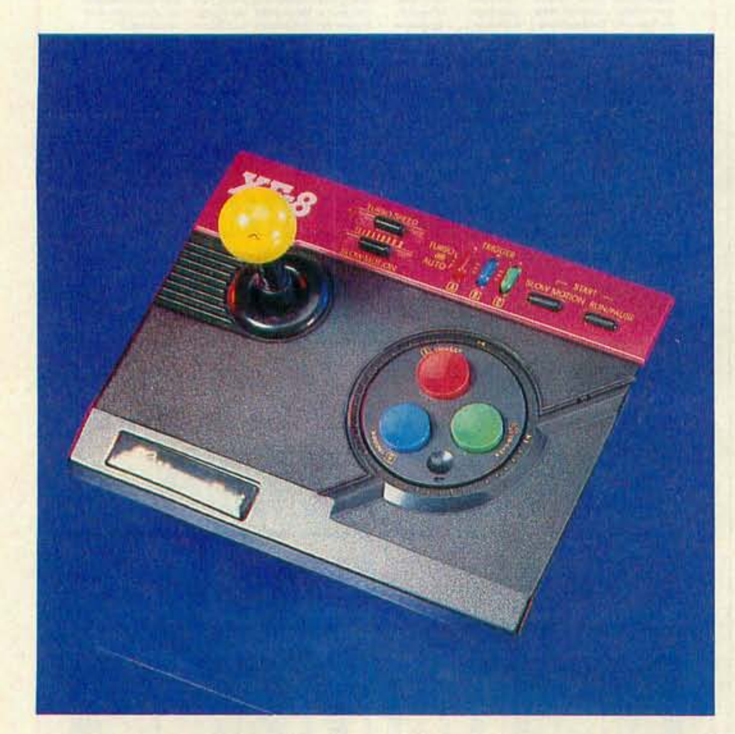


Das beste Soft-Behältnis ist der "Play & Carry Case" von Nuby: Schickes Aussehen und hohe Funktionalität






JOYSTICKS



XE-8 Joyboard/MD

Eher gemischte (Spiel-)Gefühle kommen beim *XE-8* von Honey Bee auf. Durch ein Disc-System sind die dreiecksförmig angeordneten Feuerknöpfe individuell um 270 Grad rotierbar – abhängig vom Spiel-Genre eine sinnvolle Idee. Neben dem stufenlos regelbaren Dauerfeuer (zusätzlich nach Knöpfen unterteilt), könnt Ihr auch die Slow-Motion-Funktion ohne fest bestimmte Phasen einstellen. Da beim Stick auf Mikroschalter-Technologie verzichtet wurde, und die "Gerätschaft" von der Verarbeitung her ziemlich billig wirkt, ist von diesem Joyboard eher abzuraten – schade um das Disc-System! *pa*

Testmuster von CWM
Preis: 59 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: geht so

JB King Joystick/ Super-NES

Fast als Vollendung aller Joystick-Träume kann man den *JB King* von Halken bezeichnen, der leider nur für das Super-NES erhältlich ist. Seine Verarbeitung ist exzellent und metalldurchsetzt, was das Gewicht auf einige Kilogramm hochschraubt. Die Programmiervielfalt ist mit dem japanischen Booklet kaum zu realisieren (eine deutsche Bedienungsanleitung gibts nur bei Dynatex/Dortmund), auch die abgebrühtesten Tüftler dürften nicht hinter alle Tricks kommen.

Ein um 90 Grad verstellbares Disc-System erlaubt optimales Positionieren der im Quadrat angeordneten Feuerknöpfe. Zukunftsweisend liegt unter einer robusten mit schwerer Metallschraube verschlossenen Abdeckung sogar ein Expansions-Port, dessen Nutzen momentan noch nicht bekannt ist. Um sämtliche Fähigkeiten und Vorzüge des *JB King* zu erwähnen, müßten noch einige Seiten an diesen Artikel angehängt werden – kurz gesagt: Er ist der (noch) ungekrönte König unter den Joyboards und darf bei keinem anspruchsvollen Spieler durch Abwesenheit glänzen. Greift zu, "so lange der Vorrat reicht"! *pa*



Testmuster von Dynatex
Preis: 179 DM
Preis-Leistungsverhältnis: na ja
Meinung: super



Power Clutch SG

Der *Power Clutch SG* von Ascii ist ein Multifunktionsjoystick für das Mega Drive. Er bietet Zeitlupenfunktion und stufenlos regelbares Dauerfeuer für jeden Feuerknopf. Die "Turbo"-Feuerregler machen einen sehr robusten und langlebigen Eindruck, und die Platine ist unter den Feuerknöpfen zusätzlich mit einer Plastikstrebe auf dem massiven Metallboden abgestützt. Auf das Klicken von Mikroschaltern lauscht man hier leider vergeblich. Die Steuerung wird wie bei einem Joypad mit Gummi-Kohle-Kontakten realisiert. Die Steuerung ist zwar robuster als die des Original-Mega-Drive-Pads, doch ist die Beanspruchung durch den Hebel des Joysticks ebenfalls größer. Hier wurde an der falschen Stelle gespart. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 89 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: geht so

XE-1 Joyboard/ Super-NES

Wer finanziell gut ausgestattet ist und sich auf der Suche nach einem Joyboard-RollsRoyce befindet, kann für läppische 270 Mark (in Worten: zweihundertundsiebzig) den *XE-1 SFC* erwerben. Seine Innereien sind mit speziellen Mikrochips durchsetzt und lassen sich über das LC-Display aufwendig programmieren. Alle individuellen Änderungen sind speicherbar und können je nach Bedarf wieder abgerufen werden. Ergonomisch und gutaussehend betört sein Design Hände und Augen. Der *XE-1 SFC* ist ein absoluter Luxus-Liner mit hohem Komfort und exquisiter Verarbeitung, bewegt sich aber preislich weit, weit über der Schmerzgrenze – ohne englische Benutzerführung und mit den schwindelerregend hohen Anschaffungskosten die momentan genialste Unverschämtheit der Hardware-Industrie. *pa*



Preis: 270 DM
Preis-Leistungsverhältnis: na ja
Meinung: super



Gizmo-Joystick

Mit seinem billig anmutenden Äußeren heimste sich der *Gizmo* von Beeshu die ersten Vorurteile ein. Aber auch technisch ist der Joystick eine Niete: Sämtliche Regelknöpfe sind unterschiedlich leicht- und schwergängig, der Slow-Motion-Regler ließ sich nur mit größerem Kraftaufwand bewegen. Der Stick selbst muß ohne Mikroschalter auskommen und ist neben seiner "wabbeligen" Führung absolut nicht mehr zeitgemäß. Sogar die Feuerknöpfe fallen dank zu hoch umrandeter Fassung negativ auf. Nur das extrem lange Kabel (drei Meter) und der mit-durchgeführte Kopfhöreranschluß verhinderten den sprichwörtlichen "Wurf aus dem Fenster". *pa*

Testmuster von Galaxy
Preis: 69 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: na ja

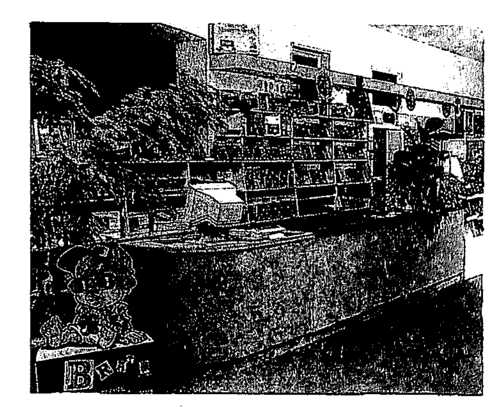
KORONA-SOFT: 6 Jahre spielstark mit SEGA!

Zu den SEGA-Spezialisten der "Ersten Stunde" kann sich das Gütersloher Versandunternehmen KORONA-SOFT zählen, dessen Angebot alle veröffentlichten Titel für die SEGA-Videospielsysteme umfaßt. Neuheiten und Spezialangebote sowie die sehr guten Serviceleistungen sind bei den SEGA-Spielern bekannt und beliebt.

Seit 6 Jahren setzt man bei KORONA-SOFT auf die reichhaltige Spielepalette, die für das SEGA MASTER, das SEGA MEGA DRIVE und den SEGA GAME GEAR angeboten wird. Und das Wichtigste: Alle lieferbaren Titel sind ständig am Lager. Das umfassende Servicepaket und das Komplettangebot, das KORONA-SOFT bietet, ist für die Kunden so vorteilhaft, daß diese sich regelmäßig bei KORONA-SOFT mit neuen Spielen eindecken.

Besonders interessant ist für viele auch die Möglichkeit, im Laden in Gütersloh neue Spiele auszuprobieren und anzutesten. Schließlich weiß man gern, ob eine Neuerscheinung auch hält, was sie verspricht. Gut, daß es da Zeitschriften wie die VIDEO GAMES gibt, in denen sich jeder, der keine Möglichkeit zum Antesten hat, über die Qualität und den Inhalt der neuesten SEGA-Titel gut informieren kann.

Im Videospiel-Center kann getestet werden.→



SEGA vom Feinsten: Sportlich, fröhlich, anspruchsvoll!

MASTER SYSTEM

Titel	Preis
Sagaia (Darius II)	DM 99,95
Olympic Gold	DM a. A.
Shadow of the Beast	DM 109,95
Shanghai	DM 79,95
Asterix	DM 99,95
Golfamania	DM 89,95
Indiana Jones	DM 99,95
Mickey Mouse	DM 99,95
Popolous	DM 109,95
Sonic	DM 99,95
Summer Games	DM 79,95
The Ninja	DM 39,95
Great Baseball	DM 69,95
Great Football	DM 29,95

Master System
inkl. Sonic, Alex und zwei Pads DM 199,–

Game Gear plus
inkl. Sonic, Netzteil DM 349,–
TV-Tuner DM 199,–

GAME GEAR

Titel	Preis
Sonic	DM 79,95
Donald Duck	DM 79,95
Mickey Mouse	DM 79,95
Olympic Gold	DM a. A.
Frogger	DM 59,95
AX Battler	DM 69,95
Master Gear Conv.	DM 49,95

MEGA DRIVE
Deutsche Version
inkl. Sonic DM 329,–

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Paperboy	DM 119,95
Olympic Gold	DM 119,95
Kid Chameleon	DM 119,95
F-22 Interceptor	DM 119,95
Donald Duck	DM 119,95
Sonic	DM 119,95
Shining in the Darkness	DM 149,95
Ice Hockey	DM 129,95
Toki	DM 119,95



Bestell-Coupon / Tel: 05241 - 1828

Versandkosten: Inland NN + 6,– DM oder Scheck + 6,– DM, Ausland nur EC–Scheck/ Bar/Postanweisung + 12 ,– DM. Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

System: Preis

Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:
Alter:

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA–SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!





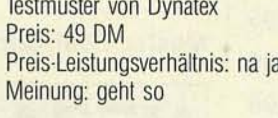
Oben: "Super Game Converter", links: "Super Joy Card", unten Mitte: "Ascii Pad", rechts: "Super Adaptor".

Arcade Power Stick

Die deutsche Version des *Arcade Power Sticks* von Sega unterscheidet sich grundlegend von der japanischen Version des Luxusknüppels. So ist sie z.B. nicht mit Mikroschaltern ausgestattet. Die Feuerknöpfe sind einzeln auf Dauerfeuer umschaltbar. Die Geschwindigkeit des Dauerfeuers läßt sich für alle drei Tasten gemeinsam regeln. Wegen der großen Grundfläche hat der *Arcade Power Stick* ein sehr gutes Stehvermögen. Vor allem die japanische Version ist außerordentlich haltbar, da wesentlich gewichtiger. *jb*

Testmuster von Galaxy
Preis (deutsche Version): 119 DM
Preis (japanische Version): 119 DM
Preis-Leistungsverhältnis (deutsche Version): geht so
Preis-Leistungsverhältnis (japanische Version): super
Meinung (deutsche Version): geht so
Meinung (japanische Version): super

JOYPADS



Ascii Pad

Beim *Ascii Pad* handelt es sich um ein verbessertes Super Nintendo-Joypad. Zur Normalausstattung sind Zeitlupe, Turbo- und Autofeuer dazugekommen. Die Feueroptionen sind für alle sechs Tasten des *Ascii Pads* einzeln zuschaltbar, die Dauerfeuergeschwindigkeit ist nicht regelbar. Qualitativ steht das Pad auf einer Stufe mit dem Originaljoypad des Super Nintendo; auch das Handling ist genauso angenehm. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 59 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: super

Super Joy Card

Eine nette Bereicherung gegenüber der Grundausstattung des Super Nintendo ist die *Super Joy Card* von Hudson. Im Vergleich zum Originaljoypad wartet das Superpad mit zweistufig verstellbarem Autofeuer für alle vier Trigger auf. Sonst hat sich an der Form des Joypads so gut wie nichts geändert. *jb*

Preis: Import
Preis-Leistungsverhältnis: —
Meinung: gut

Super Adaptor

Der *Super Adaptor* konvertiert die eckigen amerikanischen Super NES-Module für den engen japanischen Modulschacht. Ist der Adapter im Super Famicom eingesteckt, wird das U.S.-Modul auf den Adapter aufgesetzt. Wenn man davon ausgeht, daß Eure Konsole beim Spielen keinen gröberen mechanischen Belastungen ausgesetzt wird, kann man über die etwas wackelige Stechverbindung wohlwollend hinwegsehen.

Beide Modulportadapter gehören normalerweise natürlich unter 'SONSTIGES', befinden sich aber aus Illustrationsgründen (s. Foto) auf dieser Seite. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 49 DM
Preis-Leistungsverhältnis: na ja
Meinung: geht so

Super Game Converter

Das Verbindungsproblem zwischen amerikanischen Modulen und japanischen Super Famicoms hat auch die Firma Honey Bee erkannt und mit dem *Super Game Converter* darauf reagiert. Der Steckadapter unterscheidet sich vom *Super Adaptor* durch einen echten Aufnahmeschacht, in dem das Modul schön fest sitzt. Außerdem drückt Ihr durch Druck auf die "Eject"-Taste der Konsole nicht den Adapter, sondern das Modul aus dem Adapter heraus. Praktisch! *jb*

Testmuster von Flashpoint
Preis: 49 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: super



QS 160

Auch die Quickshot-Serie ist um ein Super-Nintendo-Joypad bereichert worden. Das *QS 160* besitzt eine Zeitlupenfunktion und ein zweistufig verstellbares Dauerfeuer, das auf alle Feuertasten gleichzeitig wirkt. "Start" und "Select" sind auf einer Wipptaste vereint. Bei der vielseitigen Joypadbelegung der meisten Super-Nintendo-Spiele ist die gemeinsame Dauerfeueroption aber nur selten einsetzbar. Außerdem ist die Bedienung des Steuerkreuzes etwas schwammig ausgefallen. Immerhin haben die Feuertasten die Originalfarben. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 49 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: geht so

TIJ-308

Mit dem *TIJ-308* von Micro Genius wird das Mega Drive vom Kabelsalat befreit. Das Infrarotgerät kann auch von zwei Spielern benutzt werden —

dazu müßt Ihr Euch jedoch auch ein zweites Infrarotjoypad separat dazukaufen. Die Empfängereinheit wird in beide Joypadports eingesteckt und bezieht ihre Stromversorgung aus dem Mega Drive. Das Joypad arbeitet mit zwei Mignonzellen. Zwei verschiedene Übertragungscodierungen sind durch einen Umschalter auf dem Pad wählbar. Beim Zwei-Spieler-Betrieb verwendet ein Spieler Code 1 und der andere Code 2. Mit einem Satz Batterien kann lange Zeit gespielt werden, da das Jopad nur sendet, wenn eine Taste oder Steuerkreuz gedrückt ist. Die Pads sind mit einer Zeitlupentaste ausgestattet, die ununterbrochen das "Start"-Signal sendet und so zwischen Spiel und Pause hin- und herschaltet. Leider scheint die Umrechnung der Infrarotcodes recht zeitaufwendig zu sein, da Eure Bedienung leicht zeitverzögert am Mega Drive ankommt. *jb*

Testmuster von Flashpoint
Preis: 99 DM (inkl. zweitem 'Pad)
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: geht so



Ganz ohne Kabel geht es auch hier nicht: Die Empfangseinheit ist konventionell mit beiden Ports verdrahtet

SG-3 Joypad/MD

Bis auf den etwas anderen Konturenverlauf gleicht das Gehäuse des *SG-3*-Joypads dem Original von Sega wie ein Ei dem anderen. Die Dauerfeuer-Einstellung läßt sich in zwei Stufen variieren – Normal und Turbo – und wird, falls aktiv, durch winzige LEDs angezeigt. Auf der Unterseite befindet sich ein mit dem Mittelfinger leicht erreichbarer (auch während des Spielens) Slow-Motion Schiebeknopf. Bei dem nur knapp über einen Meter langen Verbindungskabel hätte Honey Bee ruhig großzügiger sein können. *pa*

Testmuster von Flashpoint
Preis: 49 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut

PRO-2 Joypad/MD

Ein weiter Clone ist das *PRO-2* von Recycle. Wer seinen alten Joystick ab und an vermißt, liegt bei diesem Pad goldrichtig: Je nach Lust, Laune und Bedarf könnt Ihr einen Steuerknüppel aufschrauben. Ansonsten lassen sich noch Slow-Motion und das prophyilaktische Dauerfeuer anwählen. Mit zwei Metern Länge räumt auch das Kabel genug "Spielraum" ein. *pa*

Testmuster von Dynatex
Preis: 39 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut



Von links nach rechts: "Game Adapter" mit aufgestecktem Japan-Modul, "Pro-2"-Joypad (Aufschraub-Stick im Vordergrund), "SG-3"-Joypad

Game Adaptor/MD

Der *Game Adaptor* für das Sega-Mega-Drive sieht, bis auf den Steck-Bus an der Oberseite wie ein ganz normales Modul aus. Konzipiert, um japanische Cartridges auch auf dem deutschen Mega Drive laufen zu lassen, entstand durch weiter geführte Überlegungen zum Produkt ebenso ein Nutzen für Japan-Konsolen-Besitzer. Beim deutschen Mega-Drive bekommt man die Japanos wegen der verkleinerten Schachtöffnung nicht auf den vorgesehenen Steckplatz – der Adapter leitet einfach die Schnittstelle zwecks Aufstecken aus dem Gehäuse hinaus. Bei einer Japan-Konsole läßt sich aufgrund der an deutschen Modulen fehlenden Kerbe der Power-Schalter nur schwer oder gar nicht arretieren. Da ohne Strom nichts funktioniert, baut man entweder den Sicherungshebel aus oder benutzt das *Imitat*.

Auch dieser Adapter wurde aus Anschauungsgründen in die "falsche" Rubrik verlegt. *pa*

Testmuster von Dynatex
Preis: 29 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut





Vorne ganz links: "Light Master", Mitte links: "Game Boy Magnifier", aufgesteckt: "Light Boy" und zu guter Letzt rechts: "Light it!"

SONSTIGES

Light Boy

Eine Kombination aus Lupe und Beleuchtungsrahmen stellt der *Light Boy* dar, der von Nintendo vertrieben wird und schon seit längerem erhältlich ist. Das Gerät könnt Ihr auf handliches Format zusammenlegen. Vor der Benutzung wird der Game Boy mit der Modulseite am *Light Boy* eingerastet. Eine Öffnung, um an den Schalter des Game Boy zu kommen, ist vorhanden, eine Aussparung für den Modulwechsel fehlt jedoch. Dafür hat der *Light Boy* die beste Lupe im gesamten Zubehörumfeld. Betrieben wird der *Light Boy* mit zwei Mignonzellen. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 49 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: gut

Game Boy Magnifier

Die offizielle Lupe für den Game Boy wurde ebenfalls von Nuby entwickelt und trägt das Nintendo-Qualitätssiegel. Wie der *Magnifier* allerdings zum "Seal of Quality" kommt, ist mir ein Rätsel. Die einzige Verbindung des Lupenrahmens zum Klemmgestell sind zwei bleistiftminendünne Plastikstifte. Wie der Härtetest ergeben hat, ist das nicht besonders haltbar. Zumindest die Lupe wartet mit derselben Qualität auf, wie die des *Light Boy*. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 24 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: Naja

Light it!

Doc's *Light It!* ist ebenfalls eine Kombination aus Lupe und Lichtquelle für den Game Boy. Zum Betrieb benötigt Ihr vier Mignonzellen oder Doc's Game-Boy-Netzteil. Auch am *Light It!* sind Aussparungen für Modulschacht und Schalter vorhanden. Um die Batterien zu wechseln, müßt Ihr jedoch jedesmal einen Einsatz aus dem Batteriefach herausfingern (ich hab' ihn nur mit einer Zange 'rausgekriegt). Wie lange das Kabel, das an dem Einsatz festgelötet ist diese Tortur mitmacht, ist fraglich. Durch die größtenteils geschlossene Ausführung ist es ohne Licht auch am Tag ziemlich dunkel auf dem Schirm. Als Zugabe erhaltet Ihr zwei Ersatzbirnchen und "Montagewerkzeug" zum Birnchenwechseln. Diesen "Gummischlauch" haben wir natürlich sofort ausprobiert: Mit frustrierendem Ergebnis. Hat man das neue Birnchen mit dem Schlauch eingeschraubt, und versucht den Schlauch von dem Birnchen abzuziehen, bricht der Glaskolben unweigerlich aus der Fassung. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 39 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: na ja

Light Master

Auch der *Light Master* ist eine Beleuchtungslupe für den Game Boy. Der Vorteil der vorhandenen Aussparung für den Modulwechsel wird durch eine stark verzerrende Lupe und schlechte Verarbeitung wieder aufgehoben. Hat man die Lupe zehnmal auf- und zugeklappt, schließt sie sich bei der kleinsten Fremdbewegung von alleine — sehr ärgerlich, falls Ihr zu den Leuten gehört, die beim Kampf gegen den Endgegener erregt mitzucken. Wie Nintendos *Light Boy* braucht auch der *Light Master* zwei Mignonzellen, um zu leuchten. *jb*

Testmuster von CWM
Preis: 29 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: naja



Game Boy Amplifier

Wolltet Ihr schonmal die ganze Wohnung mit dem Game Boy beschallen? Mit dem *Amplifier* ist das kein Problem. Es handelt sich dabei um einen aktiven Stereoboxen-Fortsatz, der direkt an der Kopfhörerbuchse des Game Boys angesteckt wird. Zusätzlich rastet der *Amplifier* in den Rillen des Game Boys ein. Betrieben wird der Verstärker entweder mit einem 6-Volt-Netzteil oder einer 9-Volt-Batterie. Für den Netzbetrieb ist leider ein Extranetzteil nötig, da die Steckbuchse nicht zum Game Boy-Netzteil kompatibel ist. Ausgestattet ist der *Amplifier* mit An-Aus-Schalter und einem Betriebslämpchen. Die Lautstärke stellt Ihr nach wie vor am Handheld ein. Das grobe Manko: Ein passiver Betrieb der Stereolautsprecher ist leider nicht möglich. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 29 DM
Preis-Leistungsverhältnis: super
Meinung: gut



Doc's AC Adaptor

Schon beim Gedanken an die schlechte Umweltverträglichkeit entladener Batterien sollte jeder Game



Boy-Spieler einsehen, daß es ratsam (und vor allem billiger) ist, mit dem Strom aus der Steckdose zu spielen. Ist ein Anschluß in der Nähe, könnt Ihr mit dem Steckernetzteil von Doc's tagelang spielen, ohne Batterien kaufen zu müssen oder Akkus aufzuladen. Durch einen Spezialstecker ist dieses Netzteil in der Lage, Doc's *Ligh It!* mitzuversorgen. Prinzipiell ist jedes Netzteil für Eurer Handheld eine lohnende Anschaffung. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 24 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: super

Master Gear Converter



Wer den Adapter für Master-System-Spiele auf dem Game Gear herstellt, war leider nicht zu ermitteln. Auf der Packung wird nur ausdrücklich darauf hingewiesen, daß er nicht aus dem Hause Sega stammt. Um ein Master System-Spiel auf dem Game Gear zu spielen, steck Ihr den Adapter auf das Game Gear, fixiert Ihn mit der blauen Rändelschraube und steckt das Master System-Spiel ein. Leider laufen einige Spiele nicht auf dem Handheld. Die Benutzung der Game Gear-Lupe zusammen mit dem Konverter ist ebenfalls nicht möglich. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 69 DM
Preis-Leistungsverhältnis: gut
Meinung: geht so

G.G. Magnifier

Kein Handheld ohne Lupe. Der *Magnifier* für den Game Gear vergrößert den Bildschirm auf 180 Prozent, das heißt auf das 1.8-fache. Die Lupe wird ebenfalls mit einer Rändelschraube am Game Gear festgezurrt. Im Betrieb fällt sofort die Verzerrung auf: Die Bildränder erscheinen konkav und die Arretierung der Linse gibt sich etwas schwächlich. *jb*

Testmuster von Dynatex
Preis: 39 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: geht so





HB-30

Mit dem *HB-30*-Adapter von Honey Bee lassen sich Joysticks und -pads, die einen 15-poligen Sub-Stecker haben, an die PC-Enginge anschließen. Durch die mangelhafte Zugentlastung am Übergang zwischen Kabel und Stecker rutscht *HB-30* auf ein qualitatives Mittelmaß ab. *jb*

Testmuster von Galaxy
Preis: ca. 20 DM
Preis-Leistungsverhältnis: geht so
Meinung: geht so

MOGELN ERWÜNSCHT

Ihr wißt nicht, wie Ihr den Endgegner anpacken sollt und habt bis jetzt vergeblich in den "Tips & Tricks" nach einem Cheat gesucht, um die harten Stellen in Eurem Lieblingsspiel zu meistern? Mit dem "Game Genie" für das NES oder dem "Action Replay Pro" für Euer Mega Drive kann Abhilfe geschaffen werden. Die beiden elektronischen Spielhilfen ermöglichen es jedem, über schwierige Stellen in einem Spiel mühelos hinwegzukommen.

GAME GENIE/NES

Erinnert Ihr Euch noch an die ärgerlichen Momente bei "Super Mario Bros. 3", als gerade wieder eine neue Welt vor Euch lag und mangels Paßwörter Euer NES drei Wochen nonstop eingeschaltet blieb? Dank Galoob's Game Genie für das Nintendo Entertainment System gehören solche Stand-by-Marathons der Vergangenheit an. Das Mogelmodul wird einfach zwischen Spiel-Cartridge und NES-Modul-Port installiert. Beim Einschalten der Konsole meldet sich das Game Genie über ein Menü auf dem Bildschirm. Via Joypads werden die gewünschten Buchstaben in bis zu drei Zeilen (hängt vom Umfang des Cheats ab) eingegeben. Um die passenden Codes für das jeweilige Spiel parat zu haben, müßt Ihr im beigefügten Handbuch nachschlagen – dort findet Ihr zu ausgewählten Spielen



Das ist die "goldige" U.S.-Version des Game Genies: In Deutschland wird das Game Genie mit schwarzem Gehäuse ausgeliefert.

Paßwörter für Level-Anwahlen, Codierungen für Extrawaffen, unendliche Leben, unbegrenzte Munition, Unverwundbarkeit und vieles mehr. Kreative Anwender können mit ein bißchen Getüftel und Glück auch eigene Cheats entdecken. Da jeden Monat neue Spiele auf den Markt kommen, bietet Galoob einen Update-Service an: Für ca. 25 Mark im Jahr bekommt Ihr mindestens drei Ergänzungsbroschüren, in denen neben neuen Codes für aktuelle Module auch Verbesserungen alter Paßwörter zu finden sind. Alle offiziell in Deutschland erschienenen Spiele sollen im Handbuch aufgeführt sein. Vorausgesetzt, der Update-Service wird in der Praxis genauso gut laufen, wie es sich in der Theorie anhört, kann man das Schummel-Tool Groß und Klein wärmstens empfehlen.

Ihr solltet allerdings beachten, daß mit frühzeitiger Mogelei einiges an Spielspaß geopfert wird. Damit die Motivation nicht verlorengeht, empfiehlt es sich, die Schummelei zu dosieren (z.B. ausschließlich die Level anwählen, zu denen man bereits aus eigener Kraft vorgedrungen ist) oder wirklich nur an knallharten Fruststellen einzusetzen. Und gerade die unfairen Stellen mancher Spiele machen das Game Genie besonders sinnvoll: Hattet Ihr ein Modul schon längst in die hinterste Ecke Eures Schrankes verbannt, weil einfach kein motivierendes Weiterkommen möglich war, könnt Ihr gerade jetzt solche "Zahnausbeißer" wieder ans Tageslicht fördern und mit ein wenig Game-Genie-Trickserei Spaß daran haben. Angeblich gingen in den USA nach Einführung des Game Genies die Verkaufszahlen von ultraschwierigen NES-Titeln steil nach oben.

Das Game Genie wird wahrscheinlich im Juli dieses Jahres zu einem Preis von zirka 150 Mark in Deutschland erhältlich sein.

ACTION REPLAY/ MEGA DRIVE

Auch mit dem "Action Replay Pro"-Adapter könnt Ihr Highscores brechen und finale Endgegner zu Gesicht bekommen. Mit unendlichen Leben, grenzenloser Energie, gestopptem Zeilimit oder massenweise Smartbombs ist jedes Spiel bis zum "The End"-Bildschirm zu meistern. Von außen wie ein Mega-Drive-Modul anzuschauen, verbirgt das "Action Replay Pro" im Innern hauptsächlich einen vierstelligen Mikrocomputer-Programmer. Ihr könnt also vier Speicherzellen des Mega-Drive-Moduls über fünfstellige Codes blockieren. Welche Speicherstellen das für die einzelnen Spiele sind, und was Ihr durch die Manipulation bewirkt, könnt Ihr dem Beiheft entnehmen. Über aktuelle Codes der neuesten Spiele könnt Ihr Euch in Zukunft in der *VIDEO GAMES* informieren.

Eine Besonderheit des "Action Replay Pro" ist der "Trainer Mode". Hier könnt Ihr selbst Codes ausprobieren. Der Adapter sucht dabei nach den Parametern, die sich auf eine von Euch eingegebene Art und Weise ändern. Meist sind es am Anfang sehr viele, aber wenn Ihr den Vorgang oft genug wiederholt, wird der richtige Code schnell isoliert. Ist der richtige Parameter ausfindig gemacht, könnt Ihr ihn im normalen "Schummelmodus" benutzen. Wohlgemerkt greift Ihr dabei nur in den Weg vom Modul zur Konsole ein. Im Modul selbst verändert sich nichts. Die Anleitung ist leicht verständlich, wenn auch noch in Englisch gehalten.

Persönlich halte ich das "Action Replay Pro" für eine tolle Sache. Die Idee, bestimmte Speicherzellen zu blockieren ist in ihrer Einfachkeit genial. Die Technik macht einen professionellen Eindruck; die Bedienung ist einfach und mit etwas Logik schnell zu begreifen. Außerdem bin ich eher einer von den Leuten, die schnell genervt sind, wenn sie an einer Stelle im Spiel absolut nicht weiterkommen. Allerdings solltet Ihr genügend Selbstdisziplin aufbringen, Spiele auch ohne das Mogelmodul anzugehen, sonst kann es schnell zum Spielspaß-killer werden. *pa/jb*

Das "Action Replay Pro" dient auch als "Japan-Adapter"

VORSCHAU

Nach grandiosen Auftritten auf allen Computersystemen purzeln die Lemmings nun in die Konsolenwelt

"Neuverfilmung" fürs Super Nintendo: Die Star-Wars-Trilogie von Lucasfilm

Die nächste *VIDEO GAMES* wird ein Heft der Supertests: Mit dem Prügelmonster **Streetfighter 2** spielten wir das weltweit erste 12-MBit-Modul für das Super Nintendo; die deutsche Veröffentlichung dieser Konsole steht unmittelbar bevor, macht Euch also auf ein paar weitere 16-Bit-Knaller gefaßt. Für das Mega Drive trudelt der langerwartete Kulthit **Lemmings** ein — vielleicht können wir die tolpatschigen Wuselwesen im nächsten Monat auch schon den Game-Boy- und Lynx-Besitzern vorstellen. Handheld-Fans, die auf Sega gesetzt haben, erhalten mit dem verspäteten **Spiderman** einen vielversprechenden Geschicklichkeits-Leckerbissen. Die heißesten Neuheiten bringen wir Euch jedoch von der Monster-Messe CES in Chicago mit: Martin und Michael waren dort und sprachen mit Spieleentwicklern und Branchen-Insidern. Was sie z.B. zum Thema "Spielkonsolen der Zukunft" erfuhren, lest Ihr ebenfalls in der nächsten *VIDEO GAMES*. Schließlich blickte unser Japankorrespondent in fernöstliche Spielelabors — was dort gerade entsteht, wird hier schon bald für Aufsehen und gezückte Joypads sorgen.





Ein eigener Joystick für die Prügelstation: Der Streetfighter-Stick

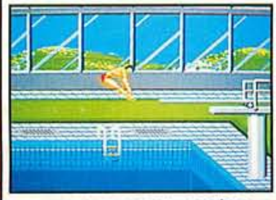


ERSCHEINT AM 22. JULI 1992

DAS BEDEUTENDSTE SPORT-EREIGNIS DES JAHRES!



110-METER-HÜRDEN - MD



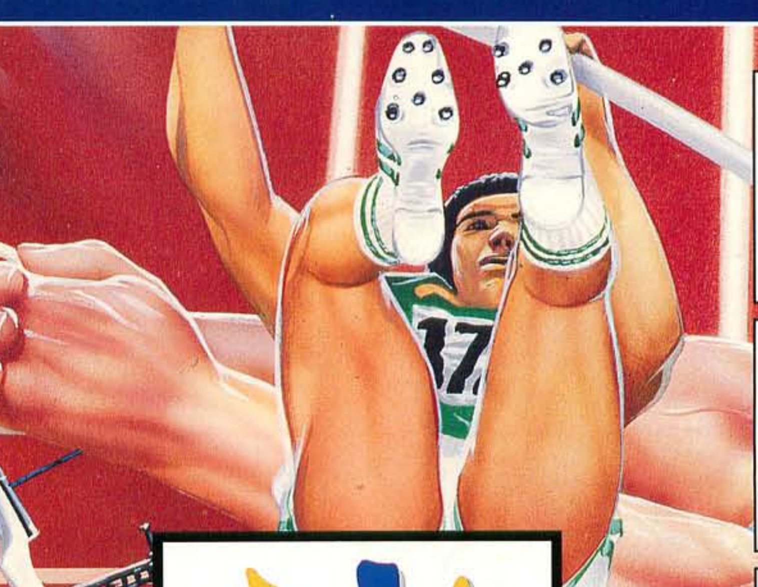
TURMSPRINGEN - MS/GG



HAMMERWERFEN - MD



STABHOCHSPRUNG - MS/GG

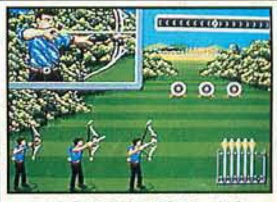




200-METER - FREISTIL - MD



100-METER-LAUF - MS/GG



BOGENSCHIESSEN - MD

SCREENSHOTS VON:
MS - MASTER SYSTEM
GG - GAME GEAR
MD - MEGA DRIVE

Die Screenshots dienen nur zur Illustration des Spiels und entsprechen nicht unbedingt der Bildschirmgrafik, da diese je nach Rechner in Qualität und Erscheinung unterschiedlich ist.





SEGA





